LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTA

VACANZA GRATIS CON SUPER CONSOLE

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

RECENSITI
MARVEL SUPER HEROES
TOMB RAIDER 2
FIGHTING FORCE

42
ANNO 4
NOVEMBRE
1997
L.6.500
FRS 9.75
GRUPPO FUTURA
SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO

MAX POWER!

TOCA TOURING CAR - GRAN TURISMO - NASCAR '98
CART WORLD SERIES - MOTO RACER - TOTAL DRIVIN'

NINTENDO 64

Solo da GIG
2 anni di garanzia

GIG ELECTRONICS

93.7 mega hertz di velocità 64 bit

LA CONSOLLE PIÙ POTENTE

PUBLIKIDS®

FORMULA KARTS
TENETE LA MORTE LONTANA DALLE STRADE
GUIDATE SUL MARCIAPIEDE
Gareggia su 8 circuiti differenti
8 kart differenti, ognuno con le proprie caratteristiche
Scelta fra quattro inquadrature possibili
Per due giocatori o quattro con il cavo Link
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
Distribuzione Divertimento Elettronico
VERTE
italia
PlayStation
PAL
TELSTAR
Electronic Studios
C.D.VERTE ITALIA S.p.A.
Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. (0331) 226.900 - Fax (0331) 226.999 - www.cdverte.it
Tutti i marchi qui riportati appartengono ai legittimi proprietari.

SUPER PLAYSTATION

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Matteo "MBF" Bittanti
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Gianandrea "J.A." Bittanti, Marcello "Morpheus" Cangialosi, Diego Cortese, Marco "Puck" Del Bianco, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Matteo "Shub" Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni

GRUPPO FUTURA®

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE E PUBBLICITA'
Gruppo Editoriale Futura S.r.l.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony.
Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA e assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni.

FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

Max Power! 32

Gentlemen, start your PlayStations.
La lista dei *racing games* disponibili per la console Sony si allunga a dismisura: questo mese è la volta degli eccellenti *TOCA Touring Car Championship* e *CART World Series*, e di *NASCAR '98, Grand Tour Racing '98 aka Total Drivin', Moto Racer, Explosive Racing* e *Wreckin' Crew*. Inoltre **Super PlayStation Console** vi offre un eccezionale "dietro le quinte" del titolo che dovrebbe rivoluzionare l'intero genere delle simulazioni di corsa, *Gran Turismo*.

Speciale 40

Oh tipo, ciai moneta?
I coin-op stanno alle console come il cinema sta alla televisione. Il significato della proporzione è semplice: assistere a una manifestazione dedicata ai giochi a gettone significa vuol dire conoscere in anticipo le prossime tendenze dell'intrattenimento elettronico. Nicolas Di Costanzo ha seguito per **Super PlayStation Console** il *JAMMA Show*, l'evento più importante del mondo per quello che concerne i coin-op...

Tomb Raider II 80

Lara Croft is back!
E' il *sequel* dell'anno, il gioco del 1997, il titolo atteso da milioni e milioni di fan della curviforme eroina *made in Core*. E' *Tomb Raider II*. Purtroppo, come ci diceva sempre la nonna da piccoli, non è tutto oro quello che luccica: l'operazione commerciale svolta dalla *software house* britannica, per quanto comprensibile, ci ha portato un titolo quasi identico al proprio predecessore. Proseguendo coi proverbi, potremmo obiettare che "squadra che vince non si cambia", ma sarebbe di poco sollievo. *Tomb Raider II* ha deluso, questo è il punto.

ATTENZIONE!!!
Ricordiamo numero e orari per l'*hot-line* telefonica: 02/66526289 - martedì dalle 14 alle 16 per consigli tecnici e date di uscita dei giochi; giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni. Rammentiamo altresì che è pressoché inutile telefonare in orari che non siano quelli indicati qui sopra. Thanx.

RUBRICHE:

PLAYGROUND: 6
LA VOLONTÀ DI POLEMICA. E' L'UNICA COSA CHE RESISTE ALLA CONSUNZIONE TEMPORALE, ALLA MONOTONIA DEI GIORNI CHE PASSANO. COME UNO STRANIERO, IL LETTORE NON SENTE LEGAMI DI SENTIMENTO E SCORRE LE PAGINE DI PLAYGROUND CON UN OCCHIO ALLA PISTA E UNO ALLA PASTA...

FAQ: 12

PLAYWORLD: 16

SPECIALE JAMMA SHOW: 40

SPECIALE FORMULA 1 '97: 48
TUTTA LA VERITÀ SUL TITOLO PIÙ CONTROVERSO DEL NOVESETTE: BIDONE O CAPOLAVORO? RISPONDONO I BIZARRE CREATIONS...

BIG IN JAPAN: 50

AMERICA'S MOST WANTED: 52

RETRO-GAMING: 114
ANCORA PONG E CLONI VARI.

PRIMO PIEDE: 116

SUPER TRIX: 118
SECONDA E ULTIMA PARTE DELLA GUIDA A SYNDICATE WARS.

PREVIEW:

BEAST WARS 18
BUST A MOVE 30
CRASH BANDICOOT 2 16
GRAN TURISMO 32
NBA IN THE ZONE '98 22
NEORUDE 2 24
NINJA 20
OVERBLOOD 2 28
PARASITE EVE 22
TWIN BEE RPG 26

REVIEW:

BREATH OF FIRE 3 74
BROKEN SWORD 2 76
CART WORLD SERIES 104
CASTLEVANIA 68
CROC 58
DUKE NUKEM 3D 94
EXPLOSIVE RACING 108
FIGHTING FORCE 86
FINAL FANTASY VII 78
FRONT MISSION 2 84
GRAND TOUR RACING '98 102
KICK OFF '97 112
MARVEL SUPER HEROES 90
MDK 92
MEGAMAN X4 56
MOTO RACER 106
NASCAR '98 100
NHL '98 110
NIGHTMARE CREATURES 64
NUCLEAR STRIKE 60
PANDEMONIUM 2 54
RESIDENT EVIL: D. CUT 66
STEEL REIGN 70
TOCA TOURING CAR C. 98
TOMB RAIDER 2 80
WRECKIN' CREW 62

Editoriale

"Nasi bianchi come Fruit of the Loom
che diventano più rossi di un livello di ***Doom****"*
(Frankie Hi-NRG MC, *Quelli che benpensano*)

Dopo ***Formula 1 '97***, tocca a ***Tomb Raider 2*** e ***Fighting Force*** deludere le nostre aspettative. È ironico che tanto il seguito di ***Formula 1*** quanto quello di ***Tomb Raider*** siano stati sviluppati in meno di un anno. I tempi di programmazione si sono ridotti, ma la qualità complessiva del videogioco non ha subito miglioramenti rilevanti. Nel caso del gioco di corsa Psygnosis, a nostro avviso, è addirittura calata. Le *software house* ragionano in questi termini: "*Perché commercializzare data disk quando possiamo fatturare il doppio proponendo dei semplici update a prezzo pieno?*". Del resto, è quello che chiede il mercato: basti pensare che in due giorni di vendita ***Formula 1 '97*** ha totalizzato oltre 35.000 copie solo in Inghilterra, muovendo un volume di affari di due milioni di sterline, quasi sei miliardi di lire. ***Formula 1 '97*** ha sorpassato del 25% le vendite del primo episodio. Per fare una proporzione, per ogni copia di ***Oddworld*** venduta, Psygnosis ne ha piazzate cinque di ***Formula 1 '97***. Ma non è tutto. Il successo di Lara Croft ha innescato un contagio tridimensional-poligonale – con risultati non del tutto convincenti – anche al settore dei picchiaduro (***Fighting Force***), dei *platform* (***Croc***) e a quello dei giochi *fantasy* (***Nightmare Creatures***). Ci pensa Konami a rimettere le cose a posto con l'eccellente ***Castlevania: Symphony of the Night***, uno dei migliori titoli dell'anno per Sony PlayStation. L'ultimo episodio della storica saga dimostra che quando il *gameplay* spacca, poligoni e *texture mapping* sono superflui. Non si vive di sola Lara: grazie al cielo, c'è anche ***Final Fantasy VII***. Il kolossal Squaresoft ha totalizzato oltre 500.000 pezzi negli Stati Uniti in meno di tre settimane di vendita e probabilmente farà sfracelli anche in Europa. La versione PAL – testata su questo numero – sarà disponibile in tutti i negozi il quattordici novembre. Il resto del mercato PlayStation è praticamente monopolizzato dai giochi di corsa. Solo su questo numero ne abbiamo testati sette: ***TOCA Touring Car Championship, Grand Tour Racing '98*** *aka* ***Total Drivin', CART World Series, NASCAR'98, Wreckin' Crew, Moto Racer*** ed ***Explosive Racing***. Parafrasando un celebre titolo targato Electronic Arts, *il bisogno della velocità* non si placa. Anzi, cresce ogni giorno che passa. Quasi come la foliazione di **Super PlayStation Console**, che questo mese beneficia di un sedicesimo extra. Il prezzo di copertina, invece, resta invariato. Come dire: le premesse per un Natale di quelli mitici ci sono tutte...

Buona lettura.

La Redazione

CRAZY VIDEO
via Dante, 165
Sesto S. Giovanni (MI)
Telefono 02/2620680
Fax 02/2422357
vendiamo per VOI il vostro usato

SONY PLAYSTATION CENTER
Videogiochi da tutto il mondo
vendita computer e accessori
VENDITA GADGET
magliette, poster, CD musicali e video giapponesi
SONY PLAYSTATION L. 299.000
DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PC - CD ROM
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORE

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

"game. nient'altro che un sogno grafico luminoso dai colori, perfettamente fluorescenti, acuminati, acidi. La voce, solenne e tuttavia irreale, è ottenuta, si suppone, filtrando i rumori dei fiumi della terra attraverso un campionatore. Non possiede altro tempo se non l'indicativo presente, anche quando, muovendo dalle trame della nostalgia, riguarda una emanazione ormai remota di se stesso, l'origine di tutto. Ma se, come afferma il filosofo, "l'origine è la meta", allora, ancora adesso è certo che il suo assoluto è riassunto dal labirinto dove Pac man *giocava la propria sopravvivenza e, s'intende, la vostra."*
(Emporio Armani magazine, *#18*)

Aveva creato l'*Ultra Hand*, il primo grande successo commerciale di Nintendo. Progettato il *pad* di Nintendo Entertainment System e *Zapper*, la pistola a raggi luminosi per la console da casa. Ma tutti lo ricordano per una piccola scatoletta portatile che, insieme a *Walkman* e telefono cellulare, ha trasformato il mondo tecnologico mobile. Se ancora non fosse chiaro, sto parlando di Gameboy. Il suo geniale inventore è, o meglio era, Gumpei Yokoi. Un nome che suonava quasi come una barzelletta. *"Come ti chiami? Yokopoko Mayoko... Misparo Nacacata... Gumpei Yokoi"*. Più che un uomo, un omino. Un piccolo, grande omino. Lo scorso ottobre, un incidente automobilistico lo ha costretto a lasciare il pianeta. Gumpei si era fermato nella corsia d'emergenza dell'autostrada che da Kyoto lo avrebbe portato a Tokyo, è sceso dalla vettura per controllare la gomma anteriore e – *crash!* – è stato preso in pieno da una Honda che lo ha visto solo all'ultimo momento. Trasportato d'urgenza all'ospedale più vicino, Gumpei è spirato due ore dopo. Non c'è stato nulla da fare: nessun *cheat mode* è riuscito a salvarlo. Gumpei aveva finito i crediti. Non si prevedono *sequel*: stavolta è proprio *game over*. Yokoi non riusciva a darsi pace per il *giga-flop* del Virtual Boy, l'unico insuccesso della sua carriera. Aveva lasciato Nintendo dopo essere stato praticamente relegato in uno sgabuzzino nei sotterranei e aveva fondato due software house, Koto e Sergo. Il suo sogno era quello di creare nuovi rivoluzionari balocchi elettronici, senza dover rendere conto a niente e a nessuno. L'unico progetto che era riuscito a portare a termine era una sorta di giochino portatile a cristalli liquidi chiamato *Kunekkunecchо*, una sorta di *divertissiment* dei vecchi Game Watch Nintendo che è stato letteralmente massacrato in termini di vendite da un coso chiamato Tamagotchi. Ogni volta che penso a Gumpei, si forma nella mia mente l'immagine dell'omino triste di *Blade Runner* che costruiva pupazzi robotici. Non mi è chiaro il significato dell'indebita associazione. Forse entrambi hanno tentato di esorcizzare la morte trasferendo la propria essenza nei simulacri che hanno prodotto... Chi lo sa.

Questo numero di PlayGround è dedicato alla memoria di Gumpei Yokoi.

MATTEO BITTANTI

Caro Matteo,
visto e considerato il mostruoso dibattito che ho creato con la mia lettera (ci voleva, *ah ah*) su PlayDtation mi preme ribadire alcune mie convinzioni alla luce delle svariate missive di replica. In particolare mi soffermo sulla lettera di Antonlucio Parrella. Devo anzitutto rilevare che mi ha negativamente colpito l'assoluto clima di integralismo che pervade la stragrande maggioranza degli opinionisti pro-Sony. Cos'è, non si può assolutamente criticare mamma Sony? Tutto è criticabile: ma - mio Dio, sua maestà Sony, lei no! - e che diamine, lei è perfetta. Accidenti neanche avessi criticato il Papa. *Boys*, calma. Hai capito caro il mio Teo, se non sei d'accordo, se non ritieni PlayStation più che perfetta sei troppo controcorrente: finché criticavi il *business* andava bene, ma ora ti sei bruciato, hai toccato mamma Sony, e allora è come toccare San De Benedetti, non si può, non sta bene, è pura provocazione (se non fossero semplici videogiochi direi "fascista"), è illazione, sei reazionario, ecc. ecc. ecc. Frasario francamente ridicolo. Quanto ai singoli punti, mi sembra un dato oggettivo che la Sony, soprattutto in Europa, si sia molto avvantaggiata nei confronti di Sega e soprattutto Nintendo sfruttando una capillare distribuzione, in particolare in punti vendita che prima di PlayStation non avevano mai venduto videogiochi; non si può negare che oggi tantissimi negozi espongano PlayStation tra una lavatrice e un forno a microonde. Questo è un dato di fatto, punto e basta: di per sé non è certo un fatto negativo, anzi l'abilità del reparto *marketing* di Sony è consistita propria nel saper sfruttare tale situazione di indubbio vantaggio, allargando la base dell'utenza. Sostenere poi che Sony non sia ricorsa alla pubblicità, come sostiene Parrella, è una immane bugia: quando fu lanciata non c'era *break* pubblicitario su qualsiasi rete nazionale che non contenesse uno spot Sony. Affermare poi che *"Nintendo ricorre addirittura alla sponsorizzazione delle squadre di calcio"* per dimostrare il massiccio ricorso alla pubblicità è veramente ingenuo: sappiamo tutti che lo sponsor è il distributore italiano, Linea Gig, peraltro legato al gruppo Cecchi Gori che, casualmente, è pure proprietario della Fiorentina. Oltretutto credo che il mercato italiano incida sul bilancio Nintendo non più di un miserrimo 0,005%, quindi... tralascio di indicare quanto fondata sia e quale peso abbia questa tua considerazione.
Secondo punto: come puoi tu dire, caro il mio Parrella, che la mia affermazione *"il Nintendo 64 è meglio della PlayStation"* sia FALSA? È il MIO parere, che ho cercato di rafforzare con esempi. Il fatto che i giochi per Nintendo 64 siano cari è un fatto: ribadisco però che preferisco spendere 150 carte per un titolo che duri, sia innovativo e giocabile come ***Super Mario 64*** piuttosto che 99.000 (o 60 o 50 fa lo stesso) per un ***Ridge Racer*** qualsiasi che dopo tre giorni prende la muffa sullo scaffale. Trovo inoltre che tu, caro Antonlucio, non abbia capito affatto il punto: nessuno si sogna di dire che Nintendo attui una politica filantropica, semplicemente ho sostenuto - e tuttora sono di tale parere - che la grande Enne riesca ad essere innovativa e che la sua nuova console abbia già sfornato tre/quattro titoli che PlayStation non ha, a prescindere dalla potenza dell'hardware. Insomma, mi sembrava di essere stato molto chiaro nell'esporre il mio punto di vista sulle nuove macchine (ma visto che così non è, *repetita iuvant*): non mi interessa una nuova macchina che si limiti a migliorare tecnicamente, esteriormente un gioco; un sistema nuovo deve soddisfare nuove dimensioni di gioco che il vecchio sistema non era in grado di fare. Questo non si identifica per nulla in più poligoni, più colori, più ecc. ecc. Ora è innegabile che Nintendo abbia già creato almeno quattro/cinque titoli che innovano (mio Dio, ecco qui la magica parolina), chi più chi meno, sul fronte della giocabilità: ***Super Mario 64, Starfox 64, Blastdozer, Pilotwings, Wave Race 64***. Tu ritieni che la colpa dell'appiattimento del software non sia di Sony ma degli altri sviluppatori: ma Sony quanti giochi innovativi ha prodotto per costringere la concorrenza a migliorare?

Risposta: ZERO. I migliori titoli per PlayStation sono conversioni da *coin-op* oppure *sequel* identici nel *concept* agli originali pompati graficamente. Dato di fatto. E' la mentalità del DVD: spingiamo un prodotto con innovazione (non puramente tecnologica) pari a zero per rivendere la stessa roba su un formato diverso e creare un mercato fittizio, ma pecuniariamente dannatamente reale.
Passando ad altro, tu consideri *killer app* ***Formula 1*** di Psygnosis: ma chi vuoi prendere in giro? Adesso anche nelle console arriva la filosofia di Microsoft, *"sì, è vero, la prima versione non vale un tubo e fa schifo, ma con la seconda elimineremo i bug e vedrete che bello!"* (quando poi è persino peggio del primo!!!). Ma scherziamo? E il rispetto per l'utente? Ritieni ***X2*** e ***Raystorm*** due *killer application*? Dimostri di non aver mai giocato con Pc Engine Duo; ***Lords of thunder, Gate of Thunder, Star Paroder, Gunhed*** (solo quattro megabit, ma vedessi che roba) erano dei veri sparatutto *killer*. Sostieni poi che senza Sony, Nintendo non avrebbe mai venduto l'hardware ad un prezzo così basso: semmai è l'esatto contrario, la politica Nintendo è, da sempre, mirata a piazzare le macchine a poco per recuperare sul software. Hai poi il coraggio di dire che ***Donkey Kong Country 2*** è uguale al primo: è vero, però poi mi esalti ***Rage Racer***...
Le ultime due mie considerazioni non fanno che confermare la sempre più spinta somiglianza della PlayStation al PC (software omologato, titoli pieni di errori racci *"tanto costano solo 50.000 e ti prendi la versione '97"*, cloni su cloni, inflazione di titoli sul mercato tanto il pubblico è idiota). E qui rispondo a Max, pubblicato sul n. 40 di **PlayGround**: secondo me non è vero che il PC si stia orientando verso Play tation, semmai i giochi sviluppati per PlayStation sono impostati come i giochi del PC, con la stessa filosofia e quindi facilmente convertibili.
Quanto al tuo commento su ***Starfox 64***, non ti sembra grave il fatto che tu dica, *"Non vedo cosa abbia di innovativo"* e che solo Nintendo l'abbia prodotto? Fatto sta che su PlayStation non c'è! (Forse perché Namco e soci erano troppo impegnati a commercializzare il *sequel* con due *frames* in più – alè oohhoo - di ***Ridge Racer***).
Un'ultima considerazione: se c'è un atteggiamento mentale che mi fa letteralmente cadere le palle per terra è proprio quello che emerge dalla tua seguente frase: *"Il prossimo futuro ci riserva CAPOLAVORI del calibro di..."*. Ma che cacchio ne sai se saranno capolavori o no? Non li hai ancora visti, e soprattutto giocati, che già per te sono capolavori! E poi, scusami ma del futuro (?) ***Rapid Racer*** esalti, peraltro senza averla vista, la grafica *hi-res* e i 60 fps e così facendo dimostri quello che sostenevo nella mia lettera.
Il tutto alla faccia dell'obiettività che agiti come sacro vessillo ai quattro venti.
Per concludere vorrei chiarire che non sto giudicando la qualità dell'hardware delle macchine (di cui non mi frega niente), bensì la qualità e l'innovazione del software: mi sembra che Nintendo da questo punto di vista sia superiore (quanti programmatori hanno copiato, magari in meglio, impostazioni di prodotti Nintendo?). Se poi Miyamoto partorisce ***Super Mario 64*** e altri sviluppatori delle schifezze, non è certo colpa del Nintendo 64 (e tale discorso valeva per SNES, MegaDrive e vale tuttora per PlayStation); del resto dopo aver visto ***Formula 1*** della Psygnosis su un Pentium MMX 200 MHz, con 64 MB di RAM e 3DFX e ogni ben di Dio CON EFFETTI DI *POP UP* MICA DA RIDERE le cose si chiariscono molto, ma molto, ma proprio molto. Buon proseguimento di polemica.
Luca Maggiolini
Bareggio (Mi)
P.S. Per chi ancora non lo avesse capito a me dell'*antialiasing* non me ne frega un emerito...
Vabbè, mi sono spiegato. So solo che ***Super Mario 64*** su SNES non ci si può giocare mentre su Nintendo 64 sì.
Questo è quanto.

Bollare i nuovi giochi come capolavori (o immani schifezze) senza nemmeno averli visti è solo uno degli effetti della distorsione mediale prodotta da fenomeni eterogenei (sensazionalismi delle testate specializzate, **demo** ***a ripetizione,*** **quicktimes** ***a manetta, martellamento pubblicitario...). Le vittime di questa malattia tecnologica sembrano incapaci di distinguere i prodotti effettivamente fruiti da quelli ancora da fruire. Il fatto che l'offerta attuale sia caratterizzata da decine e decine di titoli-fotocopia, del resto, non aiuta...***

Caro Matteo,
è un grigio sabato pomeriggio,quando mi è venuta l'idea di scriverti una lettera. Le ragioni sono due: la prima è rispondere ad Antonlucio Parrella, che sul numero 41 di **SPC** proponeva un paragone tra l'hardware e il parco giochi disponibili per le due macchine del momento, PlayStation e N64. Prima di tutto, l'accusa di superbia che indirizzi ai possessori di N64 andrebbe rivolta anche a te, Antonlucio: leggendo la tua missiva si denota come tu tenga ad elevare sul podio la macchina Sony (e Sony stessa), buttando giù dalla torre la macchina Nintendo. Orbene, io sono un - fortunato, lo ammetto - possessore di entrambe le macchine. Ritengo che il fattore giocabilità (sinonimo della grande enne), sin dal lontano 1972, sia la caratteristica piu importante per un videogioco. E secondo me, in alcuni tipi di giochi (come il calcio), una grafica stupefacente può innalzare la giocabilità di un prodotto videoludico. N64 può contare su effetti che PlayStation non è in grado di ottenere, ed è per questo che, dopo aver comprato ***ISS64***, ***ISSPro*** non è mai piu stato inserito nella mia Play. Chiaramente, ***ISS64*** propone molti miglioramenti a livello di pura giocabilità e realismo oltre che di cosmesi, ma per me (e penso anche per molte altre persone - non poche in Italia - che amano il calcio) è un capolavoro che giustifica l'acquisto della console. Con questo non voglio criticare PlayStation: possedere entrambi i mostriciattoli mi permette di fruire di giochi dotati di caratteristiche diverse tra loro per vari aspetti ed esprimere giudizi il più possibile imparziali. Nessuna delle due macchine è migliore dell'altra, quindi come fai a dire di essere obiettivo se implicitamente affermi che Playstation è meglio di N64? L'importante è giocare ai videogames che più piacciono, e il sillogismo *"se di PlayStation mi piacciono cinquanta giochi e di N64 solo tre allora è meglio PlayStation"* è errato! Questo ragionamento è proprio di chi non ha le possibilità economiche o la voglia di possedere entrambe le macchine. Per quanto riguarda il prezzo dei giochi, io non ritengo accettabile il prezzo dei *games* di entrambi i formati, né dei CD-Rom per PlayStation, né delle cartucce per N64. Un altro punto che non condivido e che tu invece sembri implicitamente porre è il seguente: *"i giochi per N64 costano 140-150mila, quelli per PSX 90-100mila, quindi il prezzo dei CD per Play è accettabile"*. E non mi venire a parlare dei

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189

ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - NINTENDO 64 - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE

4 - 4 - 2	E	74000
ACE COMBAT 2	E	88000
ADIDAS POWER SOCCER INT. 97	E	69000
ADVENTURES OF LOMAX	E	88000
AGENT ARMSTRONG	E	88000
AGILE WARRIOR	E	78000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	78000
BROKEN SWORD	E	84000
BUBSY 3D	E	88000
BUSHIDO BLADE	J	98000
BUST A MOVE 2	E	49000
BUST A MOVE 3	E	TEL.
CASTELVANIA	E	TEL.
COOL BOARDERS	E	78000
CRASH BANDICOOT	E	88000
DARK FORCES	E	79000
DESCENT 2	E	82000
DESTRUCTION DERBY 2	E	84000
DIE HARD TRILOGY	E	84000
DISRUPTOR	E	78000
DRAGON BALL FINAL BAUT	J	TEL.
DUKE NUKEM 3D	E	TEL.
EXCALIBUR	E	88000
EXTREME 2	E	68000
EXUMED	E	84000
F 1	E	84000
FIGHTING FORCE	E	TEL.
FINAL FANTASY VII	U	TEL.
FORMULA ONE 97	E	TEL.
G POLICE	E	94000
HARD CORE 4X4	E	78000
HERCULES	E	88000
HEXEN	E	68000
INT. SOCCER PRO	E	92000
INT. S.S. SOCCER DE LUXE	E	69000
KURUSHI	E	88000
JONAH LOMU RUGBY	E	88000
JURASSIC PARK - LOST WORLD	E	89000
KING OF FIGHTERS 95	E	68000
LIFEFORCE TENKA	E	84000
MAGIC CARPET	E	74000
MARVEL SUPER HEROES	E	TEL.
MDK	E	TEL.
MEGAMEN X3	E	78000
MICRO MACHINE V3	E	88000
MONSTER TRUCKS	E	89000
MOTOR TOON 2	E	78000

PAGAMENTI DILAZIONATI SENZA INTERESSI

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI

PREZZI PER CORRISPONDENZA

TELEFONARE

SPEDIZIONE DELLA MERCE CON MINIMO COSTO

TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

NAMCO MUSEUM 1-2-3-4-5	E	TEL.
NBA LIVE 97	E	74000
NHL 97	E	78000
NHL FACE OF 97	E	74000
NIGHTMARE CREATURES	E	88000
ODD WORLD-ABE'S-ODDYSEE	E	94000
OLYMPIC SOCCER	E	62000
PANDEMONIUM	E	78000
PARAPPA THE RAPPER	E	74000
PENNY RACER	E	74000
PGA TOUR GOLF 97	E	78000
PORSCHE CHALLENGE	E	69000
RAGE RACER	E	86000
RALLY CROSS	E	78000
RAPID RACER	E	88000
RAY STORM	E	78000
REBEL ASSAULT II	E	74000
RE LOADED	E	84000
RESIDENT EVIL	E	78000
RIOT	E	68000
SAMURAI SHOWDOWN III	E	74000
SINDACATE WARS	E	88000
SOUL BLADE	E	92000
SOVIET STRIKE	E	84000
SPIDER	E	78000
STAR GLADIATOR	E	69000
STREET FIGHTER ALPHA 2	E	78000
STREET FIGHTER EX PLUS	J	114000
STREET FIGHTER ZERO	E	78000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	E	74000
TETRIS PLUS	E	TEL.
TIME COMMANDO	E	68000
TIME CRISIS + PISTOLA	E	TEL.
TOKYO HIGHWAY	E	78000
TOMB RAIDER	E	88000
TOMB RAIDER 2	E	TEL.
TOTAL DRIVING	E	94000
TOSHINDEN 3	E	88000
TOTAL NBA 97	E	74000
TWISTED METAL 2	E	68000
VIRTUAL POOL	E	88000
V - RALLY	E	84000
WARCRAFT II	E	89000
WING COMMANDER IV	E	84000
TITOLI PLATINUM		TEL.
OCCASIONI DA LIRE		35000

COMBINAZIONI CONSOLE PLAYSTATION CON SOFTWARE E HARDWARE

[1] **NO, MA SONO USCITO QUALCHE VOLTA CON CLARABELLA, NDMATT**

Platinum: ok,il prezzo è basso, ma un appassionato videogiocatore che legge riviste come SPC e che non vede l'ora che escano i titoli di suo interesse, può aspettare mesi e mesi per avere il gioco a 49.000 lire? È più logico, magari, comprare il gioco e rivenderlo successivamente (e con questo credo di interpretare il pensiero di molti). I *Platinum* sono rivolti ai genitori di ragazzi in età scolare che non cercano la novità o un titolo in particolare ma si accontentano delle foto sul retro della confezione. Insomma, è noto a tutti che il parco giochi PlayStation è nettamente più ampio rispetto a quello nintendiano, ma non per questo Playstation va osannata come "console dei sogni". C'è infatti da riconoscere che Nintendo 64 puòcontare su videogiochi eccellenti (***Super Mario 64*** per gli *adventure-platform*, ***ISS64*** per il calcio, ***Turok*** per gli sparatutto in soggettiva, ***Mario Kart 64*** etc.); su PlayStation è un miracolo che sia uscito ***ISS Pro*** (vedi precedente produzione - qualitativamente scarsa - di giochi di *soccer*) e dopo il secondo tentativo non può godere di un decente *racing game* di Formula 1 (e qui vengo alla seconda motivazione di questa missiva). Possibile che su una console come la PlayStation non si possa sviluppare un BEL gioco di Formula1? Il voto che avete assegnato a ***F1'97*** (80%, ndr) è quasi giusto a mio avviso, io l'avrei abbassato ancora di qualche punto: infatti nella recensione non sono stati menzionati alcuni difetti che possono sembrare irrelevanti, ma che in realtà sono estremamente imporatanti per un simulatore del genere. A parte l'assurda opzione *arcade* (non vedo dove sia il divertimento nel controllare la vettura di Schumy che a 300 km/h ha una tenuta di strada eccellente anche sulla sabbia) è da sottolineare l'impossibilità di decidere ai box quali parti della macchina sostituire (se il mio alettone è appena stato toccato e la mia vettura si comporta perfettamente, perchè mi viene cambiato automaticamente facendomi perdere secondi preziosi?); durante le prove libere e la qualifica non è possibile cambiare il carico aerodinamico (allora che "prove" sono?); la qualifica dura un'ora effettiva (!): vorrei sapere chi è che si mette ad aspettare davanti al televisore per vedere se "*il numero uno della Williams*" ottiene un tempo migliore del mio e per avere quindi la possibilità di fare un altro giro (e non mi venite a parlare di realismo); l'introduzione della bandiera gialla è troppo generica, poiché non si capisce in che punto della pista sia avvenuto l'incidente segnalato dalla suddetta bandiera (cosa costava ai programmatori inserire un omino con la bandiera come in ***F1 Gran Prix 2*** di Geoff Crammond?); l'Intelligenza Artificiale dei piloti è solo LEGGERMENTE aumentata, poiché a mio avviso sono sempre dei beoti (inoltre è rimasto l'effetto "coda di 21 macchine immobili finchè non ti muovi" del primo episodio). Faccio notare che i primi due difetti che ho elencato costituiscono addirittura un'involuzione rispetto al primo – scabroso – ***Formula 1***, e il mio elenco potrebbe continuare. I difetti grafici messi in risalto nella recensione a mio avviso non sono i più gravi, ma anch'essi rappresentano dei peggioramenti rispetto al precedente ***F1***. Se si vuole sviluppare un gioco del genere o lo si programma come Dio comanda, prestando un'attenzione quasi maniacale ai dettagli (perche non prendete a modello, o progarmmatori, il suddetto ***F1GP2***?), oppure un appassionato come me di questo sport finirà per riporlo sullo scaffale dopo una decina di giorni. Posso perdonare il primo ***F1***, ma non il secondo tentativo, perchè avrebbe potuto davvero essere un titolo perfetto. Tentativo fallito = grande amarezza per milioni di possessori di PlayStation.

Federico Nicotra
md6155@mclink.it

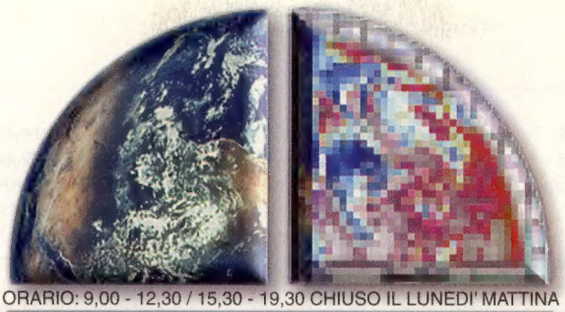
Per quanto concerne **Formula 1 '97**, *ti rimando allo speciale pubblicato su questo stesso numero: tra le altre cose, ritorniamo sulle ragioni del punteggio vagamente penalizzante assegnato al seguito del vendutissimo gioco di corsa targato Psygnosis. In questa sede, mi limito ad aggiungere un paio di osservazioni circa la funzione della collana* **Platinum**, *introdotta il marzo scorso. Commercialmente parlando, si è trattato dell'ennesimo successo per Sony: quasi un milione di titoli venduti in meno di sei mesi. Le versioni "nice price" di* **Ridge Racer** *e* **Tekken** *hanno sfondato il tetto delle 200.000 copie a livello paneuropeo.* **Destruction Derby** *ha totalizzato 180.000 pezzi, mentre* **Air Combat** *e* **WipEout** *hanno toccato quota 100.000. Gli altri titoli della serie* **Platinum** *disponibili sul mercato sono* **Tohshinden** *(100.000 pezzi),* **Alien Trilogy, Road Rash, Bust a Move, PGA '96, Need for Speed, Resident Evil, Ridge Racer Revolution, Loaded, Rayman, Actua Soccer, Fade to Black, Worms, FIFA '96** *e* **True Pinball**. *Il dato interessante è che la versione economica di* **Air Combat** *ha venduto più pezzi dell'originale a prezzo pieno. Lo scorso settembre, Sony ha stabilito nuove regole relative alla pubblicazione di titoli* **Platinum**. *Come avevamo spiegato nell'editoriale di qualche numero fa, solo i titoli disponibili sul mercato da oltre un anno e che avevano venduto almeno 100.000 copie a prezzo pieno potevano entrare a far parte della collana* **Platinum**. *Ora, invece, possono essere convertiti in titoli budget tutti quei prodotti disponibili a prezzo pieno da almeno nove mesi prima e che hanno venduto almeno 250.000 copie. È evidente l'obiettivo di Sony di aumentare ulteriormente il prestigio della linea* **Platinum**. *Ne consegue la sua funzione "strategica": Sony sta spingendo i titoli* **Platinum** *soprattutto dove la concorrenza di Nintendo è più forte, ossia negli Stati Uniti (dove è chiamata PlayStation* **Greatest Hits**), *Giappone (PlayStation* **The Best**), *Inghilterra e Germania. Il messaggio implicitamente veicolato dalla collana è di facile decifrazione: "***I giochi Nintendo costano almeno 150 mila lire, per la stessa cifra potete portarvi a casa tre autentici capolavori per Sony PlayStation***". *Laddove invece la forza commerciale di Nintendo è debole (vedi Italia), Sony preferisce spingere maggiormente i cosiddetti titoli "pilastro", quei prodotti a prezzo-pieno che, sulla carta, vengono considerati dei probabili best-seller. Questo spiega perché in mercati come l'Inghilterra, le entrate derivanti dalla vendita di titoli* **Platinum** *ammontano al 30% circa delle vendite totali di giochi PlayStation, mentre in Francia - mercato in cui la presenza di Nintendo è ridotta e in cui pertanto l'importanza strategica dei titoli budget è minore – tale percentuale scende al 10%. L'internazionalizzazione del mercato videoludico e il fenomeno dell'importazione parallela, finiscono a volte per sconvolgere i piani di Sony. Facciamo un esempio. Il 29 novembre Capcom introdurrà la versione budget dell'eccellente* **Rockman VIII: Metal Heroes**. *Con poco meno di 3.000 yen (leggi quarantacinque mila lire), sarà possibile portarsi a casa uno dei migliori platform bidimensionali per PlayStation. Ocean, nel frattempo, ha acquistato i diritti di distribuzione per l'Europa di* **Rockman VIII** *e prevede di distribuire il gioco – a prezzo pieno, leggi 99.000 lire – a gennaio. Ora, cosa succede se un importatore parallelo acquista una vagonata di* **Rockman VIII** *giappo a 2.800 yen e li rivende in Italia prima ancora che il distributore ufficiale pubblichi la versione* **full-price**?

Ciao Matteo,
sono uno degli ormai tanti fruitori nonni di PlayStation, scrivo queste due righe per puro piacere di comunicare con un gran cervello come il tuo e forse anche con un intento terapeutico, mi hanno appena cacciato dall'esame di Privato e l'unica cosa che mi ha tirato un po' su è stata proprio una sana partitella con l'amata console. Quando il mio involucro terreno inizia ad andarmi stretto, sento proprio la necessità di giocare per compiere la mia metempsicosi ludica, che poi ad ospitarmi sia Kazuya, Lara o Orazio (se l'hai conosciuto[1]) non importa...
La verità è che ogni uomo ha bisogno di evadere ogni tanto, c'è chi evade con la droga, chi evade smanettando in moto (ho un'YZ), chi beve, chi lo fa leggendo un libro o solo chiudendo gli occhi, ognuno è libero di farlo nel modo che preferisce. Io ho scelto il videogioco e malgrado i miei 22 anni e le mie altre 1.000 passioni continuo a credere che l'omino che si muove sullo schermo sia proprio una strana versione di me stesso.
Il nostro universo è ancora oscuro a molti, per la precisione a tutti coloro che non ne hanno colto la magia, forse perché nell'età dei sogni non hanno avuto l'opportunità di giocare a ***Manic Miner*** o a ***Q-bert***. Peggio per loro.
Ora il dispiacere dell'esame fallito sembra affievolito, tanto cosa importa a Sigfried?

Adriano Passamonti
Via Renieri 14 - 00142 Roma
Passamo@iol.it

Trovo più di un'analogia tra le tue osservazioni e quelle di Pablo Cerini pubblicate sul numero scorso di **PlayGround**. *Il suo "***merda, mi devo alzare dal letto un'altra fottuta volta***", in particolare, esprimeva un desiderio di fuga e, nel contempo, di un ritorno impossibile a quell'infanzia mitica che solo l'arte, secondo Nietzsche, può placare. L'arte videoludica, in altri termini, sarebbe l'unico strumento in grado di restituire il significato perduto dell'esistere, anche se il conforto che offre è solo temporaneo. E allora la testata videoludica si fa portatrice di una missione pedagogica e morale prima ancora che pseudo-informativa: è disvelatrice di senso. Ha una funzione orientativa che si esprime nel metodo di valutazione dei prodotti che applica. Personalmente, ritengo che le pubblicazioni che abdicano al loro ruolo di criticare costruttivamente il prodotto e il produttore ludico, paradossalmente rinunciano a svolgere la loro autentica funzio-*

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

WORLD GAMES

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo

0536 / 88.33.51 oppure

E-mail: worldgames@sirnet.it

Contattateci per titoli non in **listino !!!**

Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

PROGETTO GRAFICO: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26 http://www.datas.it/mainstreet

SONY PLAYSTATION

4-4-2 SOCCER	PAL	79000
A.IV EVOLUT. GLOBAL	PAL	49000
ABE' ODYSSE-ODDWO.	PAL	95000
ACE COMBAT 2	USA	119000
ACTUA GOLF 2	PAL	89000
ACTUA SOCCER 2	PAL	89000
ACTUA S. CLUB EDIT.	PAL	69000
AGENT ARMSTRONG	PAL	89000
AIR COMBAT	PAL	49000
ALL STAR BASEBALL	PAL	95000
ALL STAR SOCCER	PAL	89000
ALONE IN THE DARK 2	PAL	59000
AREA 51	PAL	89000
ASUKA BURNING 120 % FIGHTING	JAP	89000
BATMAN E ROBIN	PAL	TELEF.
BATMAN FOREVER THE ARCADE	USA	49000
BATTLE CHASE	PAL	89000
BLACK DAWN	PAL	59000
BLAST CHAMBER	PAL	59000
BLAZING DRAGONS	USA	39000
BREAK POINT TENNIS	PAL	59000
BRHAMA FORCE	PAL	95000
BROKEN HELIX	USA	89000
BROKEN SWORD	PAL	89000
BUST A MOVE 3	PAL	TELEF.
BUSTER BROS COLLECTION	PAL	89000
C1 CIRCUIT	JAP	79000
CARNEAGE HEART	PAL	49000
CASTELVANIA DRACULA X	JAP	129000
CASTELVANIA X	PAL	95000
COOL BORDERS 2	JAP	139000
CYBERIA	USA	39000
DARK FORCES	PAL	79000
DEATHTRAP DUNGEON	PAL	TELEF.
DESCENT 2	PAL	79000
DESTRUCTION DERBY	PAL	49000
DEVIL DECEPTION'S	PAL	95000
DORAEMON	JAP	119000
DRAGON BALL Z 3D FINAL BOUT	JAP	149000
DUKE NUKEM 3D	PAL	TELEF.
EARTHWORM JIM 2	PAL	59000
EXCALIBUR	PAL	89000
EXUMED	PAL	89000
FADE TO BLACK	PAL	49000
FANTASTICI 4	PAL	95000
FATAL FURY REAL BO.	PAL	79000
FIFA 96	PAL	49000
FIFA 97	PAL	79000
FIGHTING FORCE	PAL	89000
FINAL FANTASY IV	JAP	99000
FINAL FANTASY VII	USA	139000
FORMULA 1 97	PAL	95000
FRONT MISSION ALTERNATIVE	JAP	139000
G. POLICE	PAL	95000
GEX	PAL	49000
GRID RUN	PAL	49000
GT MAX REV. RACING	JAP	99000
GUN BULLET NAMCO	JAP	139000
GUNDAM 1 YEAR	JAP	139000
GUNDAM BATTLE MAS.	JAP	129000
HARD CORE 4X4	PAL	79000
HEAVEN'S GATE	PAL	95000
HERC'S ADVENTURE	USA	99000
HERCULES DISNEY'S	USA	119000
HEROINE DREAM	JAP	99000
HEXEN	PAL	69000
INDIPENDENCE DAY	PAL	89000
INTERNAT. SUP. S. PRO	PAL	89000
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCC. DX	PAL	79000
IRON & BLOOD	PAL	79000
JET RIDER	PAL	89000

SONY PLAYSTATION

JUPITER STRIKE	PAL	49000
JURASSIK PARK LOST WORLD	PAL	95000
KART DUEL 2	PAL	95000
KING OF FIGHTER'S 96	JAP	129000
KURUSHI	PAL	79000
LETHAL ENFORC. 1 & 2	USA	99000
MADDEN 97	PAL	69000
MAGIC THE GATERING	PAL	95000
MARVEL SUPER HERO.	JAP	129000
MEGAMEN 8	PAL	89000
METAL SLUG	JAP	129000
MICROMACHINES V3	PAL	89000
MIDNIGHT RUN	PAL	95000
MONSTER TRUCK RAL.	PAL	89000
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	PAL	95000
MYST	USA	49000
NAMCO MUSEUM 3	PAL	79000
NAMCO MUSEUM 4	PAL	89000
NANOTEK WARRIOR	PAL	79000
NBA HANGTIME	PAL	95000
NBA IN THE ZONE 2	PAL	79000
NBA JAM EXTREME	PAL	69000
NBA LIVE 96	PAL	49000
NEED FOR SPEED	PAL	49000
NEED FOR SPEED 2	PAL	89000
NHL 97	PAL	79000
NHL BREAKWAY 98	PAL	95000
NHL FACE OFF 97	PAL	79000
NHL POWERPLAY HOC.	PAL	79000
NHL QUARTERBACK 98	PAL	95000
NIGHTMARE CREATU.	PAL	95000
OLIMPIC SOCCER	PAL	59000
OVER BLOOD	PAL	89000
OVERBOARD	PAL	89000
PANDEMONIUM	PAL	79000
PANZER GENERAL	PAL	89000
PARAPPA THE RAPPER	PAL	79000
PITBALL	PAL	49000
PITFALL 3D	PAL	89000
PORSCHE CHALLENGE	PAL	79000
POWER MOVE WREST.	PAL	69000
POWER RANGER BATTLE RACER	JAP	89000
PUZZLE FIGHTER 2	PAL	89000
RACING SKYES	PAL	69000
RAGE RACER	PAL	89000
RALLY CROSS	PAL	89000
RAPID RACER	PAL	89000
RAPID RACER	PAL	89000
RAYMAN	PAL	49000
RAYSTORM	PAL	79000
RAYTRACER	JAP	129000
RESIDENT EVIL	PAL	89000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	JAP	TELEF.
RETURN FIRE	USA	39000
RIDGE RACER REVOLUTION	PAL	49000
ROMANCE IV	USA	39000
ROSCO McQUEEN	PAL	89000
RUNABOUT	JAP	99000
SAGA FRONTIER	JAP	149000
SAN FRANCISCO RUSH	PAL	95000
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 2000	PAL	TELEF.
SENTIENT	PAL	49000
SILVERLOAD	USA	39000
SLAMSCAPE	PAL	49000
SNOOPY	PAL	95000
SOCCER 97	PAL	69000
SOUL BLADE	PAL	89000
SPACE HULK	PAL	69000
SPEED KING	JAP	79000
SPEEDSTER	PAL	79000
SPIDER	USA	59000
SPOT GOES TO HOLLIWOOD	USA	59000
STREET FIGHTER EX PLUS	JAP	139000
STREET RACER	PAL	59000
STRIKE POINT	USA	49000
SUIKODEN	PAL	89000
SUPER FOOTB. CHAM.	PAL	95000
SUPERSONIC RACER	PAL	49000
SUPERSONIC RACER 2	PAL	95000
SWAGMAN	PAL	89000
SYNDICATE WARS	PAL	89000
TAIL OF THE SUN	USA	89000
TECMO SUPER BOWL	USA	79000
TEKKEN	PAL	49000
TEKKEN 2	PAL	89000
TENKA	PAL	89000
TEST DRIVE OF ROAD	USA	69000
THE CITY OF LOST CHILDREN	PAL	89000
THE LOST WORLD	PAL	89000
THE NOTESPAL	95000	
TILT	PAL	69000
TIME CRISIS + GUN	PAL	TELEF.
TITAN WARS	PAL	49000
TOBAL N.1	PAL	49000
TOKYO HIGHWAY BAT.	PAL	79000
TOMB RAIDER	PAL	89000
TOMB RAIDER 2 DAGGER OFF XIAN	PAL	95000
TOSHINDEN	PAL	49000
TOSHINDEN 2	PAL	89000
TOSHINDEN 3	JAP	119000
TOTAL DRIVIN'	PAL	89000
TOTAL NBA 97	PAL	79000
TRANSPORT TYCOON	PAL	89000
TRASH IT	PAL	89000
TRUE LOVE STORY	JAP	109000
TWISTED METAL WORLD TOUR	PAL	89000
V-RALLY	PAL	89000
V-VOLLEY	PAL	89000
VICTORY BOXING	PAL	89000
VMX RACING	PAL	89000
WARCRAFT 2	PAL	89000
WARGODS	PAL	89000
WARHAWK	PAL	49000
WCW VS THE WORLD	PAL	TELEF.
WILD ARMS	USA	115000
WILLIAM ARCADE GREATEST HIT	PAL	49000
WING COMMANDER IV	PAL	89000
WING OVER	PAL	95000
WINNING ELEVEN 97	JAP	99000
WORMS	PAL	49000
WRECKIN CREW	PAL	89000
X-COM TERROR FROM THE DEEP	PAL	79000
Z	PAL	89000
ZERO DIVIDE 2	JAP	129000

PLAYSTATION	*PAL*	*295000*
PLAYSTATION	*UNIV.*	*385000*
JOYPAD ANALOGICO VIBRANTE		*95000*

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER

SATURN

NINTENDO 64

SUPERNINTENDO

MEGADRIVE

E GAME BOY

ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

[2] *INTENDI DIRE CHE OGNI VOLTA CHE SCADE LA GARANZIA COMPRI UN'ALTRA CONSOLE SENZA RIVENDERE LE ALTRE? SONY RINGRAZIA... NDMATT*

Spett.le **Playground**,
sono un ragazzo di 29 anni alla seconda PlayStation visto che, per deformazione professionale ed il costo ormai sceso a livelli accettabili, cerco di possedere "macchine informatiche" sempre in garanzia[2]. Premetto che da parecchi anni compro console e computer per soddisfare la mia passione per i videogiochi e sono rimasto impressionato da Playstation (con conseguente e inevitabile acquisto) per la possibilità di collegarsi in *link* e quindi sfidare un avversario "umano"; possibilità prima limitata solo al mondo dei computer. Vista la mia passione sviscerata per i giochi in rete mi è sembrato eccezionale potersi vedere, comodamente seduto in una poltrona di casa, con alcuni amici e scambiarsi "fucilate" alla *Doom* o gareggiare sui tracciati di Formula 1.
Vengo al dunque:
1) Che fine hanno fatto i giochi collegabili tramite cavo *link*? Ormai da molto tempo, anche per motivi professionali, mi tengo informato tramite riviste sul mondo informatico (compro circa sei, sette riviste al mese) e ho scelto con molto rigore quelle "affidabili" cioè capaci di informarmi sugli sviluppi futuri dell'hardware e del software, e ho scelto ovviamente la vostra, che ritengo la migliore e la più "seria" a meno di una "piccolissimissima" pecca. La lettura dei vostri articoli scorre veloce ed è sempre molto attenta a tutte le caratteristiche del gioco; mi domando come durante il test di un nuovo gioco che vi viene gentilmente offerto dalla casa o da un'agenzia del settore o da fonti vostre vi soffermate giustamente su tutte le potenzialità tecniche e poi dopo qualche mese quando il gioco è stato commercializzato lo ripresentate mettendo in evidenza tutte le aspettative tradite, confermate ed infine migliorate; perché allora non fate lo stesso con il *link*? In altri termini, annunciate il supporto *link* nela **preview** e dopo che il gioco è uscito senza questa non vi prendete la briga di evidenziare tale mancanza, l'unica "soddisfazione" che ho dopo qualche mese di frenetica attesa è nel "non" vedere l'icona del *link* accanto al giudizio finale. Per fare un esempio, riguardo a ***Formula 1 '97*** ho saputo della mancanza di supporto *link* dal sito Psygnosis che lo attribuisce a difficoltà tecniche.
2) Appartengo ad una piccola èlite di *linkomani* (quindi una percentuale trascurabile) o il *link* stesso non è più (o forse non lo è mai stato) una caratteristica importante per Sony?
Grato comunque dell'attenzione avuto vi confermo i miei complimenti alla rivista e i miei migliori auguri.
Marco di Palermo
00372aaa@mbox.it.net

ne. Inoltre, non sono in grado di fornire un adeguato sostegno al mercato. La politica antimeritocratica delle testate che premiano indistintamente il gioco valido quanto quello scarso ha, a lungo termine, effetti dirompenti. Ma è soprattutto una politica ingiusta nei confronti degli sviluppatori, giacchè allinea mediocri e talentuosi. Una standardizzazione dei punteggi verso l'alto crea l'illusione di una fittizia quanto irreale democraticità del videogioco che non trova alcuna rispondenza in un mercato in cui il 10% dei prodotti fattura il 90% del totale. La selezione - esclusa illegittimamente sulla testata – prende la sua rivincita sul mercato, rendendo vana la funzione di guida della testata stessa. La cosiddetta "Critica Debole" - per cui tutti i prodotti vanno premiati egualmente in quanto risultato degli sforzi produttivi delle varie case - presuppone una sottovalutazione delle sacrosante esigenze ludiche del pubblico e ammette intrinsecamente la propria debolezza strutturale. Perché un conto è fuggire dalla realtà con **Resident Evil** *e* **Final Fantasy VII**. *Un altro con* **The Crow**...

RECLAME

Il nuovo spot televisivo PlayStation spacca. Non c'è dubbio. Prodotta ancora una volta dall'agenzia Simons Palmer, la campagna pubblicitaria ha debuttato lo scorso 17 settembre durante la pausa tra primo e secondo tempo degli incontri di *Champions League*. Costruito come un film compresso in sessanta secondi, il commercial "*Shapes*" (Forme) descrive gli effetti di PlayStation che si verificano in varie località del pianeta (Stati Uniti, in Inghilterra, Grecia e Hong Kong e Australia). I simboli dei tasti del controller sono il vero *leit-motiv* di uno spot che unisce un montaggio cinematografico a una costruzione del testo sul modello dei *comics*. Il regista ha saggiamente dribblato il ricorso a messaggi in *voice-over*, anche se la pubblicità può risultare un po' criptica a chi non sa nulla di videogiochi (come lo era quella interpretata dal mitico Dwight P. Dibbly). L'obiettivo comune di Sony e Simons Palmer è di trasfomare i familiari tasti del pad - ▲, ■, ● e X - in simboli comunicativi dotati della stessa forza pervasiva dello *swoosh* Nike. Il budget paneuropeo della campagna è stimato in venticinque milioni di sterline, pari a ottanta miliardi di lire. Segnalo in chiusura una trasformazione semantica che farà impazzire i semiologi: l'inquietante *headline* "Non sottovalutate il *potere* di Sony PlayStation" è diventata ora "Non sottovalutate la *potenza* di Sony Playstation". Lascio a voi l'esegesi...

Per quanto concerne l'assenza del supporto **link** *in* **Formula 1 '97**, **SPC** *né ha dato notizia prima dell'uscita del gioco. Nell'intervista a Bizarre Creations pubblicata sul numero 40, alla domanda "***Come mai non è stata inserita l'opzione di link-up in F1 '97?***", il programmatore rispondeva: "L'idea di poter collegare due PlayStation e giocare su due schermi differenti è geniale sulla carta, ma poco pratica. Il link-up non ha avuto il successo che Sony sperava e di conseguenza abbiamo preferito optare per un sistema di split-screen configurabile in modo da consentire a due giocatori di interagire contemporaneamen-te". *Lo sviluppatore inglese ha indirettamente risposto anche alla tua seconda domanda: sono effettivamente una minoranza i giocatori interessati a fruire di tale opzione e per questo Sony sta spingendo un* **multi-gaming** *basato sullo* **split-screen**. *I prodotti che supportano il collegamento tra due PlayStation disponibili sul mercato sono relativamente pochi:* **Andretti Racing, Ayrton Senna Kart Duel, Assault Rigs, Break Point** *(Ocean),* **Burning Road, Descent, Doom, Final Doom, Formula 1, Grid Run, Impact Racing, Krazy Ivan, Motor Toon GP 1 & 2, Cart World Series, Ridge Racer Revolution, Steel Harbinger** *e pochi altri. Un'occasione perduta...*

Cari *Playgrounds*,
ho scoperto casualmente la vostra rivista, e devo dire che non sembra niente male anche se viene dedicato forse troppo spazio ai giochi Jap e Usa, ma capisco che al mondo non ci sono solo io e bisogna accontentare tutti. Ho deciso di scrivervi per sfogare un po' le mie frustrazioni di videogiocatore attempato. Vorrei dire a tutti quelli che dichiarano di essere troppo grandi per divertirsi con i videogiochi, che è mia opinione che chi è nato con i VG, e ci gioca da quando erano linee e puntini li amerà tutta la vita. La frustrazione di cui parlavo prima, per tornare a bomba, deriva dal fatto che ho una voglia matta di giocare con giochi sempre più belli ed avanzati, ma purtroppo tolti quei quattro o cinque titoli decenti che di solito arrivano a Natale, e che esaurisco in pochi mesi, devo rimanere tutto il resto dell'anno a sognare ed aspettare che le software house inventino qualcosa di nuovo, perciò mi ritrovo a leggere riviste e siti di internet che mi mostrano cose bellissime che però non arrivano mai. La fregatura peggiore è comprarsi una PlayStation e giocare per primi *Resident Evil* e *Tomb Raider*, tutto il resto sembra mondezza. Vorrei sapere da voi che avete la fortuna di provare tutti i giochi che esistono se ci sono o perlomeno ci saranno a breve avventure d'azione del calibro delle due succitate. Mi piacerebbe scambiare opinioni con altri appasionati di avventure d'azione ed anche grafiche tradizionali. Grazie e buongioco a tutti.
Pierfranco Sgarella
pieffe@ssnet.it

Sulla carta, buttano bene* Resident Evil 2, Metal Gear Solid, Parasite Eve, Deathtrap Dungeon** *e* **Overblood 2**. *Sullo schermo... Beh, è un po' presto per sbilanciarsi: un motivo in più per continuare a seguirci.

Ciao Matt ,
Vorrei ribattere ad alcune affermazioni presenti nella tua risposta alla mia missiva , pubblicate a settembre. Penso che tu abbia perfettamente ragione a dire che la definizione *Yaroze-generation* sia frutto del bombardamento pubblicitario dei media , ma penso anche che tu abbia in parte frainteso il senso di alcune mie frasi. Infatti io non ho esaltato il cinema indipendente solo per seguire il trend anni '90 , che paradossalmente rende *mainstream* ciò che in principio doveva essere controcorrente (ora Tarantino è considerato più commerciale di Spielberg, anche se ciò non ne sminuisce assolutamente il valore): penso infatti che i prodotti commerciali possano essere validi come quelli auto-finanziati. L'imporatante a mio avviso è che entrambe le categorie coesistano sul mercato, cosa che invece non avviene nei videogiochi: ai grandi *blockbuster* namchiani non si contrappone nessuna piccola produzione, ma forse è la stessa struttura del mercato videoludico che tende a stritolare i più deboli a favore di pochi colossi. Infatti se un programmatore in erba riuscisse a programmare qualcosa di decente dovrebbe per forza rivolgersi a una grande software house come Sony, che tra l'altro sarebbe una delle poche a potersi permettere ilrischio di scommettere su qualcosa di nuovo. In fondo è tutto un circolovizioso , ma spero sinceramente che in qualche modo ci si possa uscire: non sarebbe male un giorno poter giocare ai nuovi *pulp-games*!
Massimiliano Marino

Riceviamo e volentieri pubblichiamo.

YOU VIDEOGAMES TOO

Visto l'alto numero dei titoli in uscita si prega ti telefonare per avere la comunicazione precisa delle uscite settimanali

Software

RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT PAL

MDK

NIGHTMARE CREATURES

FIGHTING FORCE

G-POLICE

TOMB RAIDER 2

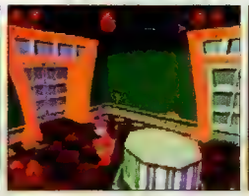
CRASH BANDICOOT 2

Video

CASTELVANIA pal

DEATHTRAP DUNGEON

CROC


JERSEY DEVIL

FORMULA 1 '97

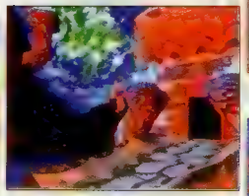
MOTORACER

Sempre disponibili

S-ROBOT WARS V-ROBO WARS DD-TOBAL 2-DRAGON-BALL FINAL BOUT-ROBOT WARS SHOOTING-YATTA-MAN-SAGA FRONTIER-S.F.EX

ONE

TEST DRIVE 4

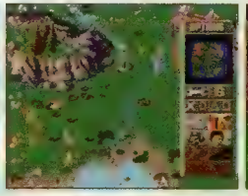

PANDEMONIUM 2

STREET F. EX ALPHA

Special

Questo mese in versione PAL

STREET F. COLLECTION


RED ALERT

FIFA 98

BREATH OF FIRE 3

GEX

Gadget

MODELLINI DRAGONBALL Z-ALTEZZA14CMCA

TAMAGOTCHI DA TUTTO IL MONDO E PER TUTTI I GUSTI

COMICS DI DRAGONBALL ORIGINALI a lato l'ultimo numero

Accessori

Cavo link

Joypad analogico

Joystick Analogico a 2 leve

Multitap

Fighting Stick

RF Unit

.....e ancora
VOLANTE-SCART CABLE-CAVO SUPER VHS JOYPAD-COMPATIBILI LINK CABLE-PROLUNGHE-JOYPAD...

Music

Riviste

YOU VIDEOGAMES TOO c'è a TORINO in VIA PO 26

PER ORDINARE TELEFONA ALLO:

011.88.99.20

fax 011/812.71.12

VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
IN 24-48 ORE
FINANZIAMENTI IN 1/2 ORA
DISPONIBILI ANCHE TITOLI PER PC CDROM

* * * *

SI SERVONO RIVENDITORI
WHOLESALERS-REVENDEUR

NOMI-MARCHI E IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

Spett.le redazione di **Super PlayStation Console**,
1) E' previsto un seguito di ***V-Rally***?
2) A mio avviso, ***Micro Machines V3*** è piuttosto noioso: ho comprato un *multitap* per poter giocare in quattro, ma dopo qualche partita mi è semplicemente passata la voglia. E' successo anche a voi?
3) Quando uscirà ***Street Fighter Collection*** per PlayStation? Quali titoli include, esattamente?
Alberto Fornareni
Terni

1) Il sequel di* V-Rally *si intitolerà* P-Rally *e sarà sponsorizzato da una nota azienda italiana che produce pneumatici. Scherzi a parte, Infogrames ha già manifestato l'interesse a produrre il seguito di uno dei best seller della passata stagione (dov'è la notizia?). Ne approfitto per segnalare che la versione americana di* V-Rally *– che sarà distribuita da Electronic Arts in questi giorni – non solo possiede una differente titolazione (*The Need for Speed Rally*), ma include veicoli inediti rispetto alla versione europea. Così non vale!
2) Er, forse avremmo dovuto precisare che i tre videogiocatori umani non sono inseriti nella confezione. Giocare da soli con quattro multitap può effettivamente risultare noioso alla lunga.
3) Se la data di uscita annunciata è stata rispettata,* Street Fighter Collection *è apparso nei negozi giapponesi il 23 ottobre. Come già precisato sul numero 40 di* SPC, *la raccolta include* Super Street Fighter II, Super StreetFighter IIX *e* Street Fighter Zero 2 *(aka* SF2 Dash*). La notizia dell'ultima ora è che in quest'ultimo titolo è possibile selezionare Cammy attraverso un* cheat mode. *Vincendo il gioco con M.Bison (aka Vega) e introducendo la sigla* CAM *nell'high score, la mitica lottatrice appare nel menu dei personaggi (nella modalità Versus). Buon divertimento...

Ciao MBF,
Uno dei titoli che invidio maggiormente ai *pcisti* è ***Interstate '76***. Sai se è prevista una versione per il 32-bit Sony? Volevo inoltre sapere se è previsto un seguito al mitico (e sottovalutatissimo) ***Twisted Metal 2***.
Gianluca
Via internet

Pare che la versione PlayStation di* Interstate '76 *sarà ambientata in scenari spazio-temporali completamente differenti (si parla dell'82), per tanto, più che di una conversione, si tratterà di un seguito in piena regola. Stando ad alcune indiscrezioni, il gameplay sarà simile a quello di* Twisted Metal. *Maggiori info sui prossimi numeri. A proposito del* combat game *Sony (che ha ottenuto uno squillante 88% su queste pagine), il terzo episodio è previsto per i primi mesi del 1998. Se ne sta occupando il team di* Rally Cross *e* Cart World Series *e non più Singletrac (rilevata da Microsoft). La terza incarnazione sfrutta il medesimo engine di* Cart World Series *e riproporraà alcuni dei personaggi incontrati in precedenza. Previsto il supporto* link-up *e* split screen *per assicurare l'interazione collettiva. Sony ci ha promesso di inviarci* screenshots *quanto prima, quindi tenete d'occhio queste pagine.

Mitico Matt,
Hai qualche notizia circa la prevista espansione per PlayStation che renderebbe possibile il collegamento a internet? Fino a qualche mese fa se ne parlava come una cosa imminente, ma poi non si è visto niente del genere. Spero che tu possa darmi qualche delucidazione in merito.
Luca Farelli
Milano

Il modem per PlayStation non c'è e non ci sarà. Almeno stando alle dichiarazioni di Phil Harrison, uno dei capoccia di Sony Computer Entertainmnent of America. La scelta non è stata condizionata da limiti di carattere tecnico, bensì commerciali: Sony non ritiene conveniente l'introduzione sul mercato di uno strumento per collegarsi ad Internet tramite PlayStation. L'insuccesso di Sega NetLink, in questo senso, sembrerebbe dimostrare che l'intrattenimento off-line resterà dominante in ambito console almeno fino al prossimo millennio. Per quanto riguarda il futuro del divertimento elettronico, Harrison prevede console dotate di enormi librerie di dati, accessibili e manipolabili non solo dai programmatori ma anche dagli utenti, che renderebbe possibile una configurazione avanzata dei videogiochi. E se Harrison stesse anticipando alcune delle caratteristiche di PlayStation 2?

Ciao MBF,
Dopo aver letto l'anteprima di ***Metal Gear Solid*** e aver giocato all'eccezionale ***Dracula X***, mi sono convinto che Konami è tornata ad essere una delle migliori software house sulla piazza. Ti scrivo perché volevo sapere se è previsto un nuovo titolo della mitica serie di *Contra*, sperando in una produzione nipponica e non più americana. Hai qualche informazione in merito? Infine, volevo chiederti se è vero che in ***Tobal 2*** è possibile spogliare i personaggi oppure se è una burla inventata. Grazie e a presto,
Luciano Gretta
Asti

Stando ad alcune indiscrezioni, Appaloosa (responsabile del mediocre* Contra: Legacy of War, *l'unico titolo piatto di una serie leggendaria) sarebbe stata riconfermata da Konami of America anche per il prossimo episodio. Il prossimo* Contra *vanterà ambientazioni e scenari interamente tridimensionali, quindi scordiamoci il bitmap strepitoso di* Dracula X. *Dopo le delusioni di* Project Overkill *e dello stesso* Legacy of War, *mi auguro che la filiale americana non confezioni l'ennesimo bidone... Per quanto concerne* Tobal 2, *è effettivamente possibile denudare gli avversari attraverso un* cheat mode *e le foto presenti in questa pagina lo attestano...

Caro MBF,
Per quale motivo i giochi per PlayStation non possono essere configurati in modo personalizzato a livello grafico come le controparti per PC? Mi spiego meglio: quando gioco a ***Doom*** su PC posso modificare le dimensioni della finestra di gioco, la risoluzione e molti altri parametri, mentre la versione PlayStation non offre nulla di tutto questo. In un gioco di corsa, ad esempio, si potrebbe aumentare la fluidità riducendo il numero di dettagli su schermo. Si tratta di un problema tecnico o una scelta, come dire, "filosofica" dei programmatori?
Ivano Della Stina
Frosinone

La spiegazione è semplice: i PC hanno configurazioni differenti, pertanto il medesimo software viene fruito differentemente a seconda della potenza della macchina. Può essere ludicamente conveniente, quindi, selezionare una risoluzione inferiore per non penalizzare la velocità dell'azione. Su una console, questo problema non sussiste, perché l'hardware è standardizzato e, teoricamente, il codice viene ottimizzato per sfruttare al massimo le potenzialità. In ogni caso, alcuni titoli per PlayStation consentono di modificare i parametri grafici: in* Battle Arena Toshinden 3 *(Takara), ad esempio, è possibile determinare la velocità di aggiornamento dell'immagine su schermo (30 o 60 fps: in quest'ultimo caso, vengono visualizzate molto meno* texture *e poligoni).
Formula 1 ***(Psygnosis) offre la possibilità di selezionare il modo* widescreen *(16/9).***

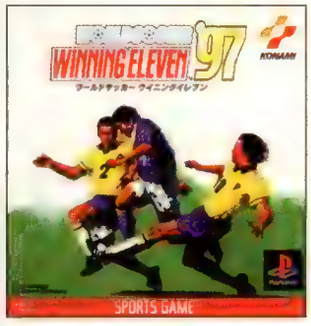
TOBAL 2: ***VIETATO AI MINORI (VEDI LETTERA DI LUCIANO GRETTA)***

Caro Matteo,
Non si può andare avanti così! Non solo noi europei siamo gli ultimi in assoluto a ricevere *Final Fantasy VII* (gli americano lo stanno giocando già dall'inizio di settembre e noi lo vedremo solo per Natale), ma ci becchiamo una semplice versione adattata, quando per i giappo SquareSoft ha prodotto la versione *International*. Ora, quali sono le differenze rispetto a quella americana? La versione *International* di *Final Fantasy VII* sarà mai tradotta in inglese?
Alessandro
Via internet

Andiamo con ordine. Come saprai, l'adattamento occidentale di Final Fantasy *presenta alcune significative differenze rispetto all'originale: due nuove armi (Ruby e Smeraldo), un sistema di puntamento, il sistema di navigazione (le frecce rosse e verdi e la freccina che indica la posizione del giocatore sullo schermo), nuove scene e flashbacks, un inedito meccanismo di scambio di Materia e un nuovo boss. L'edizione* International, *commercializzata esclusivamente per il mercato nipponico lo scorso 2 ottobre, ripropone queste innovazioni, accanto ad altre. Tra le novità più interessanti segnalo un CD aggiuntivo, una guida del mondo di* Final Fantasy *che fornisce informazioni dettagliate sulle varie locazioni e che può essere consultato in qualsiasi momento del gioco; un nuovo sistema di salvataggio che consente di memorizzare informazioni su avversari e personaggi incontrati nel corso dell'avventure nonché magie raccolte; la possibilità di usare differenti personaggi nel sottogioco dello snowboard (Tifa e Cid); un "dietro le quinte di* FFVII *" che illustra il processo di creazione del più complesso titolo per PlayStation, con immagini e artwork inedito. Si tratta, chiaramente, di un oggetto da collezionismo paragonabile ai* box set *cinematografici. Al momento non è prevista alcuna distribuzione ufficiale in Occidente.*

Ciao MBF,
sono un grande appassionato di calcio e vorrei farti alcune domande:
1) Qual è, secondo voi, la migliore simulazione manageriale in commercio? E' in previsione che ne escano delle nuove?
2) Vorrei informazioni su *Sensible Soccer*, in particolare vorrei conoscere la data di uscita della versione *2000*.
3) *Goal Storm '98* e *World Winning Eleven* sono semplici *update*? Anche se possiedo già *ISS Pro*, conviene comprarne almeno uno dei due?
4) Quando verrà messa il commercio e a che prezzo, la pistola della Namco, senza *Time Crisis* e *Gun Bullet*?
5) Esistono giochi americani o giapponesi sul volley o beach volley per PlayStation?
6) Qual è il migliore titolo della serie di *DragonBall* disponibile per Sony PlayStation?
Grazie.
Francesco Gregori
(emty@networld.it)
Perugia

1) Promette bene il nuovo titolo Gremlin, Premier Manager '98.
2) E' previsto per novembre. Il titolo – pubblicato da GT Interactive – ripropone l'impianto strutturale delle incarnazioni a sedici bit implentato con dosi massicce di 3D poligonale. Il realismo delle animazioni dei calciatori sarà assicurato dall'uso del motion-capture. *Avremo a disposizione un grande numero di squadre di club e potremo gareggiare in differenti competizioni nazionali (vedi* Sensible World of Soccer*). E' inoltre previsto un sofisticato editor tattico per variare l'atteggiamento in campo della propria squadra con la semplice pressione di un tasto. Speriamo che il* gameplay *sia all'altezza...*
3) World Soccer Winning Eleven *'97 non è altro che la versione giapponese di* Goal Storm/ISSPro, *a loro volta adattamenti occidentali dell'originale nipponico. Er, in altri termini, è un mero* update...
4) In Giappone è già disponibile al prezzo di circa 50.000 lire.
5) E' stato annunciato V-Volley, *ma dalle schermate che ho visto non promette bene.*
6) Probabilmente DragonBall Final Bout, *un titolo mediocre di una serie ludicamente scarsa.*



WORLD WINNING ELEVEN: ***MERO UPDATE? (VEDI LETTERA DI FRANCESCO GREGORI)***

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES
Via del Paradiso, 2r
50126 FIRENZE
Tel. 055/6581435
Fax 6581662
zona VIALE EUROPA
e.mail: millen@hesp.it

NEWS PSX: Telefonare
Actua Soccer 2 pal, Crash bandicoot 2 pal, Discworld 2 pal, Einhander jap, G-police pal, gran stream jap, Hercules pal, Kick off '97 pal, Namco muscum encore jap, Nascar '98 pal, Nightmare creature pal, Overboard pal, Pandemonium 2 pal, Player manager '98 pal, Psychic force puzzle jap, Rampage World tour usa, Red allert apl, Red asphalt usa, Street fighter coll jap, Street fighter ex plus pal, Tomb raider 2 pal.

SPECIALS: L. 49.000
Actua Soccer, Air combat, Dark forces, Davis cup tennis, Distruction derby, dragon heart, Fifa '97, Nba in the zone 2, Nhl '97, Prime goal soccer, Puzzle bobble 2, Reloaded, Rige racer, Ridge racer rev., Star gladiators, Tekken, Twisted metal 2.

EXTRA
2 GIOCHI PLAYSTATION L. 109.000
2 GIOCHI SATURN L. 139.000
2 GIOCHI NINTENDO L. 199.000
2 GIOCHI PC L. 139.000

COLLEZIONE COMPLETA
MODELLINI
EVANGELLION BANDAI

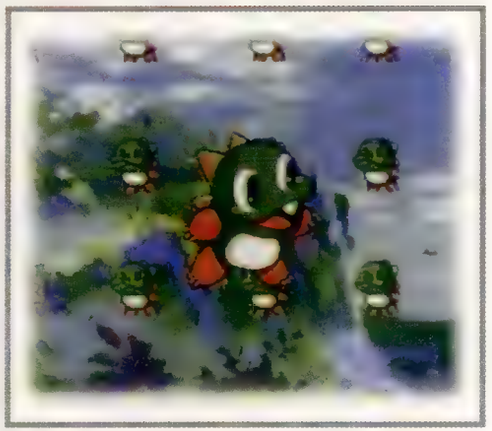
SI EFFETTUANO VENDITE PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA
TRAMITE POSTA O CORRIERE

NEWS MODELLINI MADE IN JAPAN
VINILE GOLDRAKE - GHETTA 1 - GHETTA 2
GHETTA 3 - MAZINGA Z 50 cm - GIANT ROBOT
EVA 01 - KENSHIRO - ROUL
RESINE GOLDRAKE R - JEEG R - GAIKING R
MAZINGA Z R - DAYTAN 3 - DALTANIUS
VULTUS V - COMBATER V - DANGUARD
DAIMOS - RED BARON - GUNDAM 1/220

MET

gli specialisti

soft



SOFTWARE ULTRA 64

DIDDY KONG RACING
EXTREME G
F ZERO 64
HYPER OLYMPIC 64
PUYO PUYO 64
S. FRANCISCO RUSH
TOP GEAR RALLY
VIRT. HIRYU NO KEN
WILD CHOPPERS
YOSHY ISLAND 64
LAMBORGHINI 64
TOP GEAR RALLY
REV LIMIT
CHAMELEON TWIST
CLAYFIGHTERS 63 1/3
ROBOTRON X
MISSION IMPOSSIBLE
F1 POLE POSITION
FIFA SOCCER '98
NFL QUART. CLUB '98

playstation PS-X

NOVITA' EUROPEE

FORMULA KARTS
THE NOTE
CASTLEVANIA
PERFECT ASSASSIN
PANDEMONIUM 2
COURIER CRISIS
NHL HOCKEY '98
PAX CORPUS
BALL BLAZER
G POLICE
OVERBOARD
FIGHTING FORCE
JOE BLOW
DEVIL'S DECEPTION
FLYNG CORPS
PLAYER MANAGER '98
GRAND THEFT AUTO
NASCAR RACING '98
PGA TOUR GOLF '98
MOTO RACER
TOCA TOURING CAR
NIGHTMARE CREATURES
ROSCO MC QUEEN
TOMB RAIDER 2

PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO

VISA - MASTER CARD
AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA

NOVITA' GIAPPONESI

BLUE SABRE
FRONT MISSION 2
GALLOP RACER
SF COLLECTION
NAMCO MUS. EXTRA
OVERBLOOD 2
FOOTBALL CHAMP
GRAN TURISMO
METAL GEAR SOLID
KONAMI ANTICS
LAGNACURE
PARO WARS
EINHANDER
BALL BLAZER
GRADUATION VACATION
BIO HAZARD 2
BREAK POINT
GRANSTREAM SAGA
MOON SYNDROME
ROCKMAN DASH

NOVITA' AMERICANE

CLOCK TOWER
APOCALYPSE
ONE
GR. TOUR RACING
RED ASPHALT
MONOPOLY
CAESAR'S PALACE
NECRODOME
MK MYTOLOGIES
GOLDEN NUGGET
RUNNING WILD
DEATHTRAP DUNGEON
BATMAN E ROBIN
DISC WORLD 2
MASS DESTRUCTION
SHADOWMASTER
ARMORED CORE
REEL FISHING
BOTTOM OF 9Th '97
INTELLIGENT CUBE

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

hard

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY PROGRAMMABILE	99.000
CAVO LINK	49.000
INTERFACCIA MULTIPLAYER	99.000
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD INFRAROSSI	59.000
JOYPAD ORIGINALE	49.000
JOYSTICK INFRAROSSI	99.000
JOYSTICK TOP FIGHTER	89.000
MEMORY CARD 120 SLOT	59.000
MEMORY CARD	39.000
MEMORY DISK DRIVE	159.000
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	129.000

ACCESSORI ULTRA 64

ADATT. UNIVERSALE SFX	39.000
ADATT.UNIVERSALE TURBO	59.000
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.000
ESPANSIONE MEMORIA 4Mb	TEL.
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD ORIGINALE	59.000
MEMORY CARD 20X	TEL.
MEMORY CARD 4X	69.000
MEMORY CARD	29.000
RUMBLE PACK	49.000
RUMBLE PACK+MEMORY 4X	TEL.
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	TEL.

MODELLI
MANGA GIAPPONESI
DRAGONBALL Z, SAILORMOON
E ALTRI...

ACQUISTA PRESSO DI NOI LA TUA RIVISTA PREFERITA

- 3DO MAGAZINE
- CONSOLES PLUS
- GAME FAN
- EDGE
- JOYPAD
- OFFICIAL PS-X MAGAZ.
- SEGA PRO
- SATURN GAMES KANZEN
- WINDOWS'95 MAGAZINE
- DIMENSION PS-X
- SUPERPLAY
- X-GEN

PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000

MICROMEDIA
ON THE NET
www.intremarket.com/micromedia

SONY-PLAYSTATION	299.000
SONY-PLAYSTATION UNIVERSALE	349.000
ULTRA 64 UNIVERSALE	399.000

MICROMEDIA

PER ORDINI O INFORMAZIONI:
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

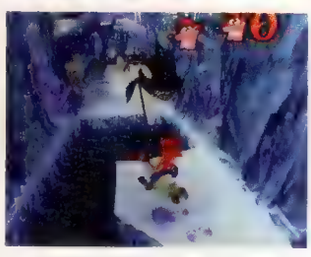
TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

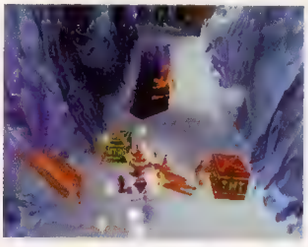
PLATFORM: CRASH BANDICOOT 2 ● **SPORT:** NBA IN THE ZONE '98 ● **RPG:** DIABLO ● **AZIONE:** NINJA ● **RACING GAMES:** AUTO DESTRUCT ● **PICCHIADURO:** BEAST WARS ● **SEQUEL:** RAMPAGE WORLD TOUR

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back

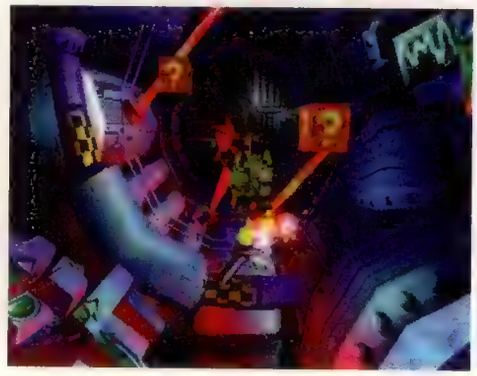
NOTO ANCHE COME "IL TITOLO DI PUNTA DELLA STAGIONE NATALIZIA SONY".
Atteso nei negozi italiani il prossimo cinque dicembre, ***Crash Bandicoot 2*** è l'inevitabile seguito del popolare *platform* tridimensionale sviluppato da Naughty Dog. Il primo episodio ha totalizzato quasi un milione e mezzo di copie e con ***Crash Bandicoot 2*** Sony spera di raddoppiare la cifra. Il *sequel* non ha subito modifiche strutturali, anzi, ad un'occhiata superficiale non sembra differire radicalmente dal suo predecessore. Anche a una occhiata più attenta, ***Crash 2*** sembra una mera fotocopia del primo episodio, ma scava scava, si scopre che qualcosa è effettivamente cambiato. Per cominciare, l'echidna può muoversi con maggiore libertà nei vari scenari tridimensionali, per quanto permane la struttura a binario caratteristica del primo episodio. Il nostro eroe può ora tuffarsi, scattare in avanti, arrampicarsi, nuotare e compiere super salti. Utilizzando un *jet-pack*, potrà anche esplorare aree di gioco nascoste, alla ricerca di bonus e sorprese di ogni tipo, mentre nella sezione della giungla farà lo slalom tra mine e vortici a cavallo di un *jet-ski*. L'are di gioco è stata raddoppiata - almeno stando alle dichiarazioni dei programmatori - e i livelli sono saliti a trenta. All'interno dei vari scenari si celano gemme magiche che conferiscono super poteri al nostro alter ego. Per quanto concerne le animazioni, l'*engine* ottimizzato arriva a muovere un numero maggiore di poligoni. I fondali sono più ricchi di dettaglio e l'accompagnamento sonoro ripropone *jingles* warnerbrosiani a tutta manetta. I vari mondi possono essere affrontati in modo non sequenziale grazie alla presenza di teletrasportatori che ci catapultano in differenti sezioni. Come nel primo episodio, lo scrolling varia a seconda degli scenari. Naughty Dog ha lavorato anche sulla giocabilità: il controllo del personaggio appare ora più immediato e intuitivo rispetto al primo episodio, soprattutto quando si tratta di saltare in diagonale. Com'era lecito attendersi, anche ***Crash Bandicoot 2*** supporterà il nuovo pad analogico Sony. Tra le caratteristiche più interessanti del gioco segnaliamo condizioni meteorologiche variabili (neve e vento), molteplici inquadrature, nessuna possibilità di salvataggio e inediti *bonus levels*. Per ciò che concerne il *plot*, ***Crash Bandicoot 2*** ripropone Dr. Neo Cortex, accanto a nuovi malvagi personaggi come il fisico N Jin e il chimico N Brio. Il cattivissimo Cortex ha ricostruito l'*Evolv-O-Ray* per creare un esercito di killer assassini. Dovremo ancora una volta riempirlo di pestoni e convincerlo a darsi al giardinaggio prima che faccia troppi danni. Sfideremo orche assassine nel livello artico, pirañas in quello amazzonico e altre aberrazioni al soldo di Cortex. Non mancheranno boss di fine livello nella migliore tradizione dei *platform*. ***Crash Bandicoot 2*** offre la solita caterva di livelli bonus, utilissimi per accrescere il numero di vite. Potrete leggere la recensione completa di ***Crash Bandicoot 2*** sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.

COME NEL PRIMO EPISODIO, ANCHE IN CRASH 2 PERSONAGGI E SCENARI SONO INTERAMENTE TRIDIMENSIONALI E ARRICCHITI GRAFICAMENTE ATTRAVERSO IL TEXTURE MAPPING.



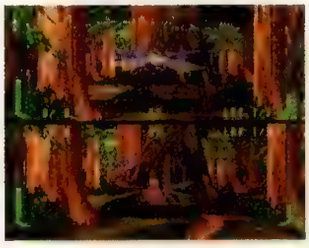


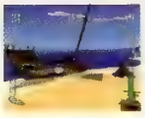
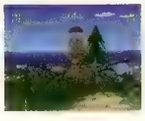
L'ENGINE POLIGONALE DI CRASH 2 È STATO SIGNIFICATIVAMENTE IMPLEMENTATO RISPETTO AL PRIMO EPISODIO, MA LA MECCANICA DI GIOCO È RIMASTA PRESSOCHÉ INVARIATA.



BugRiders

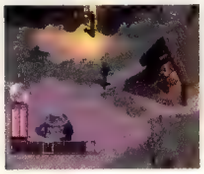
A METÀ TRA PANZER DRAGOON *E* BRAVO AIR RACE, ***BugRiders*** è stato sviluppato dall'americana n-Space per GT Interactive. Previsto in versione NTSC per la fine di novembre (a seguire quella PAL), il gioco consente di pilotare enormi insetti e prendere parte a sfide all'ultimo sangue. ***BugRiders*** appartiene alla categoria dei giochi di corsa e combattimento nella quale rientra lo stesso ***WipEout 2097***. Il gioco si svolge su Entymion, una terra fuori dal tempo e popolata da una casta di guerrieri assetati di conquista. Ogni anno si svolge una competizione che coinvolge i migliori cavalieri del reame. Il gioco include ventidue insettoidi, ognuno dei quali caratterizzati da abilità, armi e caratteristiche differenti. I tracciati dichiarati sono invece sei. Le animazioni si susseguono a trenta *frames* al secondo. Tre modalità di gioco: pratica, torneo e sfida mortale. E' possibile giocare in coppia grazie al classico *split-screen* (tanto per cambiare, il *link-up* non è supportato).

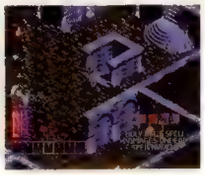


Diablo

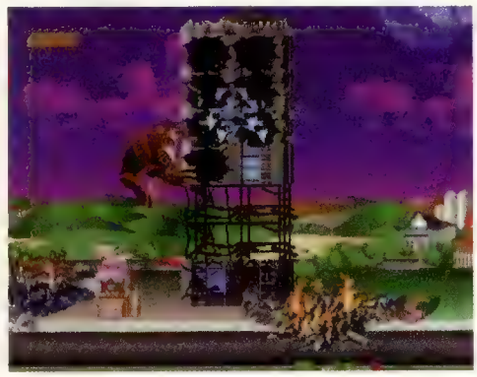
LA VERSIONE PLAYSTATION DEL POPOLARE ACTION RPG *DI BLIZZARD PROCEDE BENE.* Previsto per il marzo del '98 in versione NTSC (non è ancora disponibile la data di uscita della versione PAL), ***Diablo*** è nelle mani del team americano Climax Entertainment e sarà pubblicato da Electronic Arts. La notizia bomba è che l'edizione console presenta una serie di caratteristiche inedite rispetto all'incarnazione originale. Tra queste segnaliamo personaggi più grandi, effetti di illuminazione inediti, nuovi incantesimi, possibilità di salvataggio delle caratteristiche dei singoli personaggi attraverso *memory card*, attacchi ai *dungeons*, possibilità di giocare in coppia. Al pari della versione PC, ***Diablo*** per PlayStation include sedici labirinti, trecento articoli magici, oltre un centinaio di mostri, ventidue magie e tre classi di personaggi. Insieme ad ***Elric*** di Haiku Studios/Psygnosis, un titolo da tenere d'occhio se la vostra passione sono i giochi di ruolo dalla forte componente *arcade*.





Rampage World Tour

GT INTERATIVE HA CONFEZIONATO IL SIMPATICO SEGUITO DI RAMPAGE, quel mitico giochino che permetteva di radere al suolo intere città con l'ausilio di gommosissimi mostri. Il seguito è molto più *politically correct* del suo predecessore: dovremo distruggere ben sedici laboratori di ricerca in cui si conducono terrificanti esperimenti di ingegneria genetica. Ovviamente verremo contrastati dalle forze armate e persino da misteriosi alieni in combutta col governo... Tre i personaggi disponibili: George, un gorilla alla *King Kong*, Lizzie, l'uomo lucertola e un donnone orrendo di nome... Ralph. Livelli segreti, bonus a manetta, insomma, la solita sbobba... L'idea è ottima, ma dubitiamo che il successo di ***Rampage World Tour*** sarà grande come i mostri che permette di controllare....



"GUARDA IL MOSTRO COL MOSTRINO PIÙ PICCOLO..."

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION GIOCHI JAP/USA

PLAYSTATION UNIVERSALE L.389.000

ACE COMBAT 2	TEL
BUSHIDO BLADE	L.125.000
BREATH OF FIRE 3	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
CARNAGE HEART EZ	TEL
DAKAR 97	L.99.000
DORAEMON 2	L.69.000
DRAGON BALL Z 1	L.89.000
DRAGON BALL Z 2	L.109.000
DRAGON BALL GT	L.129.000
FIGHTERS IMPACT	TEL
GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	TEL
GUNDAM THE BATTLE MASTER	TEL
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	L.149.000
I FANTASTICI 4	TEL
F1 97	L.139.000
F1 97 EURO	L.109.000
HOKUTO NO KEN	L.139.000
KING OF FIGHTERS 96	L.139.000
INDY 500	TEL
LUPIN III	TEL
MACROSS	L.129.000
MARVEL S.HEROS	L.115.000
MOTOR TOON GP 2	L.79.000
NAMCO 2	L.79.000
NEW S.ROBOT WAR 5	TEL
RANMA 1/2	L.149.000
ROBOT WAR SHOOTING	TEL
SAMURAI SHOWDOWN RPG	TEL
SOUL EDGE	L.119.000
S.ROBOT WAR SHOOTING	TEL
S.FORM. SOCCER ROAD TO FRANCE	TEL
TOBAL 2	L.139.000
TIME CRISIS	TEL

FINE SCORTA:

BURNING ROAD USA	L.49.000
PROJECT OVERKILL USA	L.49.000
LOADED USA	L.39.000
CYBERSPEEDWAY USA	L.39.000
PO'ED USA	L.39.000

GIOCHI JAP/USA

ARC THE LAD MONSTER GAME	TEL
ARMORED CORE	L.119.000
BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT	TEL
BODY HAZARD	L.119.000
CART WORLD SERIES	L.115.000
CASTLEVANIA X	TEL
CYBERBOTS	TEL
EOS	TEL
FRONT MISSION ALTERNATIVE	TEL
METAL SLUG	TEL
FINAL MATCH TENNIS	L.49.000
GHOST IN THE SHELL	L.129.000
GRAND TOUR RACING	L.115.000
GUN BALLET	L.95.000
GUNBIKE	TEL
KING OF FIGHTERS 96	L. 129.000
LOST WORLD USA	L.89.000
NASCA RACING USA	L.59.000
MINI 4WD EL.	
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	L.115.000
OVERDRIVING SKYLINE	TEL
PARAPPA THE RAPPA EURO	L.79.000
PUZZLE FIGHTERS 2 EURO	L.79.000
PUYO PUYO THE ULTIMATE	TEL
PUZZLE BOBBLE 3	TEL
PROJECT GAIARAY	TEL
RAYSTORM	L.119.000
ROBOT WAR SHOOTING	L.149.000
SENNA KART DUEL 2	TEL
SENGOKU MESOU SPIDER EL	L.139.000
SD GUNDAM OVER GALAXIAN	L.119.000
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	TEL
STREET FIGHTER COLLECTION	TEL
TENCHU	TEL
TOMB RAIDER 2 EURO	TEL
TOSHINDEN CARD QUEST	TEL
TOTAL NBA 97 EURO	L.79.000
ERO DIVIDE 2	TEL
VIRTUAL HIRYUKO NO KEN	TEL

GIOCHI USATI PAL L.29.000/39.

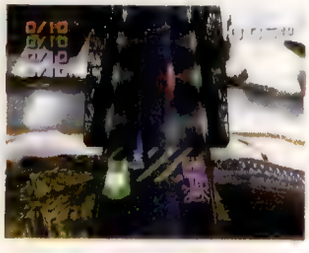
CAVO RGB SCAT	L.27.000
JOYPAD	L.29.9000

CD MUSICALI CARTONI JAP

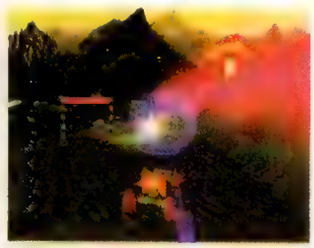
Racing News

ZULU È IL PRIMO TITOLO DI STUDIO E, un'etichetta americana passata dal settore *multimedia* alla produzione ludica PlayStation. Il nuovo gioco è stato creato da un team di programmatori che ha alle spalle titoli invero mediocri come ***Project Overkill*** (Konami) e ***VMX Racing*** (PlayMates). ***Zulu*** può essere descritto come un incrocio tra *Mad Max*, il film e ***Descent***, il gioco. Per confondervi ulteriormente le idee, possiamo dirvi che si tratta di un *racing game à la* ***Jet Moto*** che include alcune delle caratteristiche di sparatutto in soggettiva come ***Doom***. Ambientato in un futuristico scenario di violenza e distruzione, ***Zulu*** ci catapulta in arene irte di insidie. A bordo del nostro veicolo da combattimento dovremo recuperare armi e raggiungere il *checkpoint* in un tempo limite. Dozzine di *power-up*, ma questa è pura accademia. Ma l'offerta di *combat games* non finisce qui. Electronic Arts sta lavorando ad ***Auto Destruct*** (febbraio), una sorta di ***Carmageddon*** *ante litteram* ambientato in un futuro non troppo lontano. Potremo guidare per le strade di San Francisco, New York e Tokyo e affrontare una serie di missioni suicide. Lo scopo del gioco è eliminare sistematicamente i membri di una setta religiosa che si è posta l'obiettivo di fare saltare in aria il pianeta. A bordo di un'auto corazzata potremo investire pedoni, sparare all'impazzata ai poliziotti. Sangue a manetta: si prevede il solito strascico di polemiche... Un terzo *combat game* previsto per la fine di novembre è ***Red Asphalt***, posticipatissimo seguito di ***Rock'n'Roll Racing***. Sviluppato da Interplay, il gioco include cinque differenti piloti, quattro mondi articolati in trentasei circuiti, dozzine di vetture... L'uscita di ***San Francisco Rush*** (Midway), conversione diretta dell'omonimo coin-op Atari è stata posticipata di almeno quattro mesi. Poco male, perché la *beta* vista a Londra ci aveva impressionato... molto negativamente. Se tutto va bene, la versione NTSC uscirà nel febbraio del 1998. Activision ha finalmente rivelato il titolo definitivo della versione PlayStation di ***Interstate '76: Vigilante 8***. Ambientazioni, *gameplay* e personaggi saranno fortemente rinnovati rispetto all'originale per PC. ***Buggy*** (Gremlin) è un originale gioco di corsa che mixa ***Motor Toon GP*** a ***Rally Cross***. Caratterizzato da spettacolari effetti di *light-sourcing*, ***Buggy*** consente di pilotare uno dei sedici veicoli disponibili su quindici tracciati irti di ostacoli e insidie. Il nostro mezzo può compiere spettacolari acrobazie su due ruote. Davvero carino. Acclaim ha annunciato un nuovo *racing game* motociclistico per PlayStation previsto per la primavera del 1998. Provvisoriamente intitolato ***Super Cross***, il gioco proporrà dieci tracciati e una caterva di differenti moto. Il progetto è nelle mani degli inglesi Probe. Acclaim sta negoziando licenze ufficiali con case produttrici di motoclicette del calibro di Yamaha e Suzuki. E' possibile anche la sponsorizzazione del pilota Jeremy McGrath. Quando vedremo una simulazione interpretata dall'alter ego di Valentino Rossi o Max Biaggi? ***Test Drive 4*** spacca letteralmente. Accolade sta facendo le cose in grande per il quarto episodio della mitica serie. Il *soundtrack* del *racing game* includerà brani di Orbital (*Out There Somewhere Part 2*) e The Younger (*Keep the Beat*). Potrete leggere la recensione completa sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**. Da Mindscape arriva il seguito di ***Supersonic Racers 2XS***. Il clone di ***Micro Machines*** offrirà la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente, include sedici tracciati e otto macchinine. ***Supersonic Racers 2XS*** dovrebbe già essere disponibile nei negozi quando leggerete queste righe, ma vi consigliamo di aspettare la nostra recensione prima di scucire il centone...

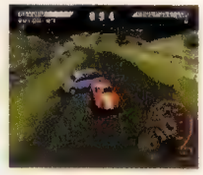
SUPERSONIC RACERS 2XS: *CHISSÀ A QUALE GIOCO SI SARANNO ISPIRATI I PROGRAMMATORI DI MINDSCAPE...*



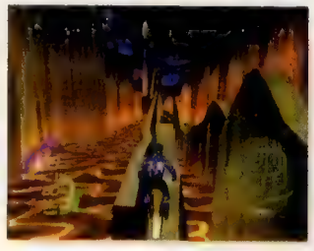
AUTO DESTRUCT *(EA)*

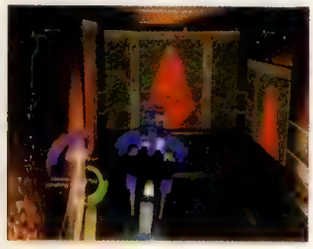


BUGGY *(GREMLIN)*



TEST DRIVE IV *(ACCOLADE)*: *UN TITOLO DAVVERO PROMETTENTE.*

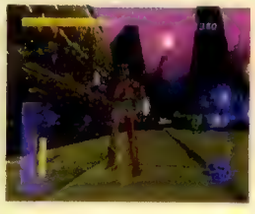


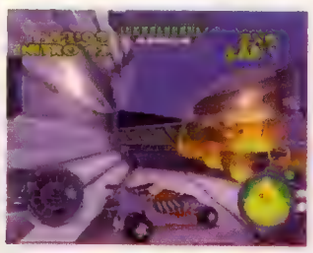


ZULU *(STUDIO E)*: *IN PRATICA* JET MOTO *CON LE ARMI...*

Beast Wars

Ricordate i *Transformers*? Hasbro Interactive li ripropone in forma virtuale nel nuovo gioco PlayStation, ***Beast Wars***. Modellato sulla terza generazione dei popolari robottoni giocattolo trasformabili, ***Beast Wars*** include personaggi come Optimus-Primal e Megatron, autentiche star della seguitissima (almeno negli *States*) serie animata. Tra i teams disponibili segnaliamo Maximal e Predacon. Tutti i robottoni possono trasformarsi in animali meccanici. A seconda dell'incarnazione effettuata, i personaggi sono in grado di effettuare mosse e attacchi differenti. La metamorfosi non richiede altro che la pressione di un tasto del pad PlayStation. Le traformazioni sono necessarie per superare alcuni ostacoli particolarmente ostici. La maggior parte dei livelli si svolgono a terra, ma Hasbro ha inserito anche scenari aerei. In uno di questi ultimi possiamo controllare il mitico Air Razor e sparae agli avversari da grande distanza, come in ***Space Harrier***. La componente grafica appare buona, ma il *gameplay* abbisogna ancora di qualche aggiustatina. L'uscita del gioco è prevista per la fine di Novembre negli Stati Uniti. Al momento di andare in stampa, la data di uscita della versione PAL non era ancora stata annunciata.





RED ASPHALT *(INTERPLAY)*: *MEGLIO TARDI CHE MAI...*

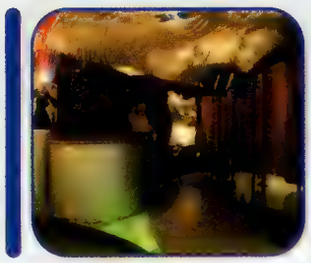
AVENGER TRADING

VENDITA PER CORRISPONDENZA
Tel. 049-8752689 r.a.
Fax 049-8755048
E-Mail: Info@avenger-whq.com

PUNTO VENDITA

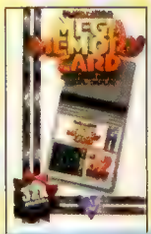
PLAYSTORIA

PADOVA - Via Roma, 53



SPECIALE ACCESSORI

Memory Card 240 slot



Memory card 120 slot

Memory card 480 slot

SOLO L. 17.000

Pedaliera

Volante Mad Catz

Joypad analogico

Joypad Alps

BOOKS - MAGAZINES

LE PIU' FAMOSE RIVISTE AMERICANE & GIAPPONESI
SEMPRE DISPONIBILI. INOLTRE NUMEROSE
GUIDE-STRATEGICHE DEI GIOCHI PIÙ FAMOSI.

SOLO L. 49.900 CAD.

PROJECT OVERKILL	DARK FORCES	ON SIDE
INCREDIBLE HULK	NBA JAM EXTREME	BUBBLE BOBBLE
NAMCO SOCCER	CHEESY	CRUSADE NO REMORSE
TEMPEST X3	STREET RACER	SUPERSONIC RACERS
TUNNEL B1	BLAST CHAMBERS	STEEL HARD BRINGER

LATEST STUFF & BEST GAMES

TOMB RIDER II	TIME CRISIS
DRAGON	MYSTER HOSPITAL
MAD PANIC COASTER	PUZZLE BOBBLE 3D
NIGHTMARE CREATURE	EINHANDER
FIGHTING FORCE	METAL GEAR SOLID
MK MYTHOLOGIES	IQ
PANDEMONIUM II	MARVEL SUPER HEROES
BLASTO	TOCA TURING CAR

WORLD OF MANGA

MINIATURE, SUPER-DEFORMED,
PORTACHIAVI, E MOLTO ALTRO ANCORA, CONTATTACI!

MUSIC CD

VASTO ASSORTIMENTO
CD-MUSICALI GIAPPONESI

AVENGER NETWORK WORLD WIDE

WWW.AVENGER-WHQ.COM

NEWS • CHEAT CODES
PREVIEWS
TOP TEN AND MORE

NBA *In the Zone '98*

PER IL TERZO ANNO CONSECUTIVO, Konami commercializzerà la versione *updatata* del popolare gioco di basket ***NBA In The Zone***. L'edizione '98 presenta un dettaglio grafico migliorato rispetto alle precedente incarnazioni. Il nome dei giocatori, inoltre, appare su schermo insieme al *player* che controlliamo direttamente. Sono state migliorate le tattiche difensive e offensive. Non mancheranno i tocchi di classe che fanno grande una simulazione di basket come i passaggi a colpo dietro la schiena, finte, stoppate e altro ancora. ***NBA In The Zone '98*** supporta fino a otto giocatori simultaneamente e vanta nuove statistiche aggiornate. A livello di animazioni, il gioco Konami è stato nettamente migliorato: oltre trecento differenti mosse sono state digitalizzate e riprodotte in forma simulata grazie alla tecnica del *motion-capture*. Il gioco è previsto a dicembre in coincidenza con l'arrivo di ***NBA Live '98*** (EA) e ***Fast Break*** (Midway), ma dovrebbe comunque precedere l'introduzione sul mercato di ***Total NBA '98*** (Sony).

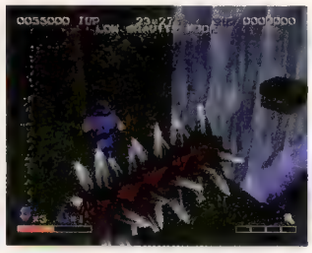
NBA IN THE ZONE '98 *SEGNA UN NOTEVOLE MIGLIORAMENTO RISPETTO AI PRECEDENTI EPISODI DELLA SERIE.*

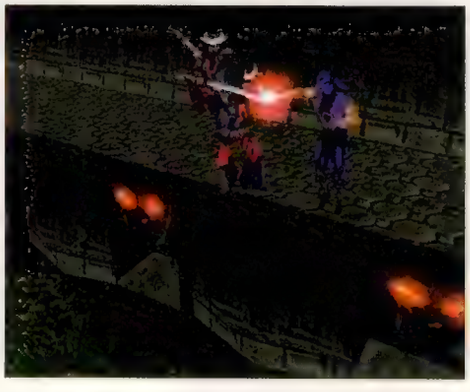
Eidos *abbandona Saturn?*

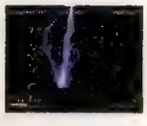
SONY HA STRETTO UN ACCORDO ESCLUSIVO CON EIDOS. La casa inglese pubblicherà in esclusiva per PlayStation tre titoli inizialmente annunciati anche per la piattaforma a 32-bit Sega: ***Tomb Raider 2***, ***Deathtrap Dungeon*** e ***Fighting Force***. Al momento, resta un unico prodotto ancora in fase di sviluppo per Saturn, ***Ninja*** di Core Design (vedi a destra). Dopo la sua pubblicazione, Eidos non svilupperà altri titoli per la sfortunata console. Per quanto concerne invece ***Deathtrap Dungeon*** segnaliamo invece che l'uscita è stata posticipata da novembre a gennaio, probabilmente per non saturare il mercato con troppi titoli. Già soprannominato la *"versione fantasy di* ***Tomb Raider***", ***Deathtrap Dungeon*** si svolge in umide catacombe infestate da mostri e trappole insidiose. Concepito da Richard Halliwell - creatore dei popolari giochi di ruolo *War-Hammer* e *Space Hulk* - e Jamie Thompson, leggendario direttore della testata culto per gli amanti di giochi di ruolo *White Dwarf*. ***Deathtrap Dungeon*** è costituito da quaranta livelli di poligoni e *texture mapping*. I due personaggi selezionabili all'inizio del gioco - il classico guerriero e l'altrettanto convenzionale amazzone desnuda - sono ripresi in figura intera dalla telecamera virtuale che segue l'azione, come in ***Tomb Raider***. Gli *stages* sono caratterizzati da decine e decine di locazioni collegate tra loro da oscuri corridoi, popolati da mostri assetati di sangue. Nel corso dell'avventura dovremo vedercela con oltre cinquanta differenti creature, tra cui orchi, scheletri, mummie, draghi e *zombies*. Uno dei mostri più terrificanti è l'enorme Tyrannosaurus Rex delle dimensioni paragonabili a quello incontrato in ***Tomb Raider*** e i tre dragoni giganti che ci aspettano in uno degli ultimi livelli del gioco. Particolarmente curate le animazioni tridimensionali, curate da Glassworks. Le immagini inedite presentate in questa pagina sono tratte da una versione completa al 60%. ***Deathtrap Dungeon*** appare più ispirato del discreto ***Nightmare Creatures***, ma Eidos dovrà darsi da fare per sistemare il sistema di inquadrature, al momento un po' rozzo...

Ninja

MENTRE L'ATTENZIONE GENERALE DELLA STAMPA e dei videogiocatori è concentrata su ***Tomb Raider 2*** e ***Fighting Force***, Core sta ultimando l'atteso ***Ninja***. Versione "orientale" di ***Fighting Force***, ***Ninja*** è un originale incrocio tra un *action* e un *adventure* caratterizzato da ambientazioni interamente tridimensionali. Della versione PlayStation si stanno occupando Dan Scott e Derek Leigh-Gilchrist. Gli sviluppatori hanno dichiarato di essersi ispirati a classici del passato come ***Double Dragon***, ***Ghosts and Goblins***, ***Last Ninja***, ***Rygar*** e ***Shinobi*** per creare un prodotto che li sintetizzasse e, nel contempo, li aggiornasse tecnicamente. ***Ninja*** offre un vasto campionario di armi, nemici e mosse. La parte grafica è stata curata da Joby Wood, Jerr O'Carroll e Brian Tomczyk. Come in ***Fighting Force***, anche qui l'interazione con gli scenari gioca un ruolo cruciale. L'azione è ripresa da un sistema di telecamere virtuali dinamiche. ***Ninja*** è costituito da tre mondi suddivisi in quattro zone ciascuno. Come impone la tradizione, al termine di ognuna dovremo fronteggiare un temibile boss. Per rendere più cinematico il prodotto, sono state inserite animazioni in *full motion video* tra una sezione e l'altra. Se volete saperne di più, non perdete il prossimo numero di **Super PlayStation Console.**







I LIVELLI DI NINJA SONO INFESTATI DI DEMONI, DRAGHI, SAMURAI E TRAPPOLE.

PLAYSTATION: USCITE UFFICIALI

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Bust A Move 3	Taito	Novembre
C&C Red Alert	Virgin	Novembre
Colony Wars	Psygnosis	14 Novembre
Courier Crisis	BMG	Novembre
Discworld 2	Psygnosis	14 Novembre
Duke Nukem 3D	GT Interactive	Metà Nov.
Final Fantasy VII	Squaresoft	14 Novembre
Grand Theft Auto	BMG	Dicembre
Marvel Super Heroes	Virgin	Novembre
MDK	Interplay	Fine Novembre
Namco Museum Vol. 5	Namco	14 Novembre
Pandemonium 2	BMG	Novembre
Power Soccer 2	Psygnosis	21 Novembre
Resident Evil Director's Cut	Virgin	Nov/Dicembre
Resident Evil Platinum	Virgin	Novembre
Rosco Mc Queen	SCEE	7 Novembre
Shadow Master	Psygnosis	21 Novembre
Street Fighter 2 Collection	Virgin	Nov/Dicembre
The Tour	BMG	Novembre
Test Drive 4	EA	Dicembre
Time Crisis Gun-Con45	Namco	21 Novembre
TOCA Racing Tour	Codemasters	Fine Novembre
Tomb Raider 2	Eidos	Fine Novembre

Multimedia
Big Bang
SERVICE
E' NATA UNA NUOVA REALTA' NEL CAMPO DEI VIDEOGAMES !
Perugia Via Settevalli 326/d
Perugia Via Marconi 45
Tel. 075/5723257
Pescara Via Milano 20
Tel. 085/299217
Alessandria C.so V. Marini 13
Tel. 0131/236675
Catania Prossima apertura
Brescia Prossima apertura
Videogames
Big Bang
www.bigbang.it
Disponibile software per la completa gestione di un negozio di videogiochi
IDEA STAGE
Sede legale: Via Colle Del Papa 13 - Perugia
Ufficio marketing: Via Fiscale 175 - Perugia
Ufficio Commerciale: Via Settevalli 326/d - Perugia
Tel. 075/5011430 - 075/35389
Fax. 075/5019826
Grafica di Francesco Cecconelli - Big Bang Service

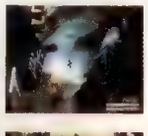
Parasite Eve

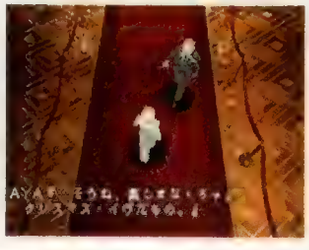
Le sembianze dei personaggi hanno raggiunto un grado di realismo molto elevato. I grafici, capitanati da Tetsuya Nomura, hanno ridisegnato interamente il look di Aya, per distinguerla maggiormente dal convenzionale character design di Final Fantasy e affini.

Mentre in Europa imperversa la febbre di *Final Fantasy VII*, il Giappone è in fibrillazione per il nuovo kolossal SquareSoft, ***Parasite Eve***. Tratto dal *best seller* di Hideaki Sena, che ha totalizzato oltre 1.6 milioni di copie e da cui è stata tratta anche una pellicola cinematografica, ***Parasite Eve*** ha tutte le carte in regola per diventare uno dei titoli più venduti dell'anno.

Frutto della collaborazione di programmatori nipponici e grafici americani, ***Parasite Eve*** ha come protagonista una detective venticinquenne della polizia di New York, Aya Brea, impegnata a sventare una terribile catastrofe biologica modello *Virus Letale*. Nel corso dell'avventura, Aya sarà aiutata dal fidanzato Daniel "Bo" Dollis e dallo scienziato dell'università di Tokyo, Kunihiko Maeda. Per ragioni di carattere commerciale, lo sceneggiatore di ***Parasite Eve***, Takayuki Tokita (***Chrono Trigger, FFIV, Live-A-Live*** e ***FFVII***) ha preferito modificare l'ambientazione originale del romanzo: l'azione non si svolge più in Giappone, ma a New York. In seguito ad azzardati esperimenti di ingegneria genetica, i mitocondri - microscopici componenti che assicurano gli scambi energetici all'interno delle cellule – hanno raggiunto consapevolezza di sé cominciando a riscrivere letteralmente il codice genetico degli esseri umani che li ospitano. Al pari degli *scanners* cronembergheriani, i mitocondri parassitari possono controllare le menti degli esseri umani, provocarne la combustione spontanea e addirittura trasformarli in *zombies*. Aya, l'eroina del gioco deve fermare Eve, l'istigatrice dell'aberrazione cellulare e fermare un'epidemia che rischierebbe di annientare la razza umana. ***Parasite Eve*** si apre con un prologo animato confezionato con tecniche cinematografiche: per festeggiare la vigilia di Natale, Aya e Daniel assistono al Carnegie Hall all'opera cantata dal soprano Melissa Pearce. L'attrice si rivelerà la chiave di volta del gioco: dopo aver pronunciato la battuta *"Ti amo, Edward"*, sul palco scoppia un terribile incendio che in pochi secondi avvolge l'intero edificio. Una risata sinistra accompagna la mostruosa metamorfosi di Melissa in Eve. L'avventura vera e propria comincia adesso... A livello di *gameplay*, il nuovo epico prodotto SquareSoft unisce una struttura molto *arcade* a un impianto avventuroso più tradizionale. La protagonista del gioco, Aya (la risposta giapponese a Lara Croft) si muove negli scenari incredibilmente definiti con grande realismo. Le telecamere riprendendono l'azione da differenti angolature. Come in ***Resident Evil*** le fasi di esplorazione e di combattimento si svolgono in modo continuo, senza interruzioni a livello narrativo. Sulla parte destra dello schermo è collocato una sorta di rivelatore di mitocondri: l'indicatore si limita a segnalare la percentuale di mitocondri presente nei vari ambienti, ma non dice nulla circa la loro posizione. Questo significa che se Aya venisse contagiata, non potremmo saperlo immediatamente... Come abbiamo già sottolineato, ***Parasite Eve*** incorpora l'*engine* ottimizzato del *best seller* ***Final Fantasy VII***. Il gioco miscela spettacolari fondali pre-renderizzati - realizzati con una risoluzione di 640x480 pixel - a personaggi poligonali animati con la tecnica del motion *capture*. Il sistema di combattimenti – curato da Yoshihiko Maekawa (***FFVI*** e ***Super Mario RPG***) - aggiorna significativamente il classico *Active Time Battle System*, ma a differenza della serie di ***Final Fantasy***, in ***Parasite Eve*** non c'è alcuno stacco tra spostamenti dei personaggi e combattimenti: l'azione si svolge in modo sequenziale e sistematico (vedi ***Chrono Trigger***). A ribadire la predominanza della componente avventurosa su quella *fantasy*, sarà possibile interagire con molti personaggi, ma non creare dei *party* come nelle maggior parte dei giochi di ruolo. SquareSoft sta valutando la possibilità di distribuire contemporaneamente il gioco in Giappone e Stati Uniti, ma fino a oggi è stata confermata solo l'uscita nipponica.

MBF





Titolo : Parasite Eve
Casa : SquareSoft
Uscita : 24 Dicembre
N° Giocatori: 1
Genere : Avventura

ATLANTIDE

IMPORTAZIONE DIRETTA

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN VARIE

0362/238148

RIVENDITORI 330817 - FAX 320801

VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE - TUTTE LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - ATTENZIONE: I GIOCHI DA NOI DISTRBUITI NON SONO SEMPRE IN VERSIONE PAL!

.....VI ASPETTIAMO IN VIA ROSSINI 43 A

SEREGNO (MI)

Neorude 2

Pubblicato in Giappone il 25 aprile scorso, ma mai distribuito ufficialmente in Occidente, *Neorude* ha ricevuto un'accoglienza tiepida, fredda, praticamente gelida. Ai tempi, l'attenzione dei fanatici dei giochi di ruolo era rivolta in modo pressoché esclusivo alle proposte SquareSoft (*Final Fantasy VII, Final Fantasy IV Final Fantasy Tactics* e *Saga Frontier*). Le cose non sembrano molto diverse, oggi. Tuttavia, Tecnosoft torna all'attacco con l'inaspettato seguito, *Neorude 2*, come a dire *"Noi ci crediamo, tra poco ci crederete anche voi"*.

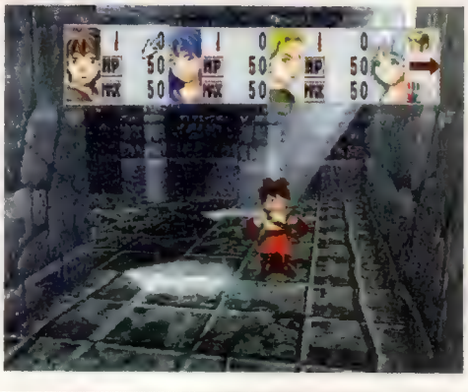
La nuova incarnazione conserva l'impianto "cinematico" del primo (leggi animazioni in computer grafica tra un livello e l'altro) e il *gameplay* che si colloca a metà tra il gioco di ruolo classico, il *puzzle* e l'avventura punta-e-clicca tradizionale.

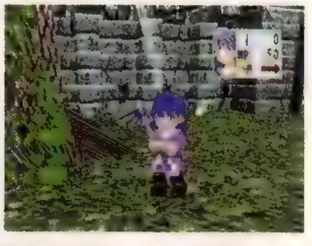
L'obiettivo è molto semplice: guidare un manipolo di eroi senza macchia e senza paura in umidi sotterranei, infestati da mostri, irti di insidie ma anche di tesori, attraversare lande fuori dal tempo alla ricerca del senso della vita e tornarsene a casa con la saccoccia piena.

Ritroviamo Till, Aria e Rufrain, accompagnati da nuovi bizzarri personaggi. Per chi non avesse avuto modo di giocare al primo episodio, ricordiamo che Till è una guerriera impavida, Aria una maga e Rufrain esperto di arti marziali. Insieme formano una compagnia di ventura davvero imbattibile. Gli scenari del primo episodio sono state arricchiti cosmeticamente: ancora una volta, personaggi e i fondali costituiti da poligoni texture-mappati e ben ombreggiati. Risolti – almeno stando a Tecnosoft – i problemi di inquadratura incontrati nel primo episodio che rendevano l'esperienza ludica spesso frustrante. A livello ludico, l'azione si articola in tre fasi: ricerca, soluzione di enigmi, combattimenti. Recuperando il medesimo sistema di gioco che fu di *Wild Arms* (disponibile ora nella collana *budget* giapponese al prezzo di 2.800 yen, poco meno di 40 mila lire), Tecnosoft tenterà di rivitalizzare l'azione invero un po' fiacca del primo episodio. Si segnala l'aggiunta di attacchi casuali (croce e delizia degli estimatori dei giochi di ruolo) e di itinerari alternativi per sbriciolare la linearità narrativa. Sono state aggiunte nuove magie e avversari inediti, alcuni dei quali caratterizzati da una stazza notevole. I programmatori hanno inoltre ampliato il sistema di esperienza proprio del primo episodio. In *Neorude* i singoli personaggi accumulavano punti esperienza man mano che procedevano nell'avventura, risolvevano enigmi e sconfiggevano avversari. Il seguito incorpora nuove variabili caratteriali per differenziarli in modo più netto. La componente esplorativa, penalizzata oltre misura in *Neorude*, sarà implementata significativamente: potremo setacciare villaggi alla ricerca di pozioni magiche, informazioni utili e armi più potenti. Ci imbatteremo in templi abbandonati, chiese sconsacrate e castelli difesi da scheletri arzilli: nel primo episodio, invece, l'azione si svolgeva per lo più nei *dungeons*. *Neorude 2* occuperà due CD-Rom. Prima di chiudere, un'indicazione di massima: se quello che cercate è un autentico *action-rpg*, vi conviene cercare altrove. *Neorude 2* adotta una classica interfaccia punta e clicca...

MBF

COME NEL PRIMO EPISODIO, ANCHE QUI L'AZIONE VIENE RIPRESA DIFFERENTEMENTE A SECONDA DEL TIPO DI PERSONAGGIO SELEZIONATO.





Titolo : NEORUDE 2
Casa : TECNOSOFT
Uscita : DICEMBRE
N° Giocatori : 1
Genere : RPG

PAX CORPUS

DISTRUGGI IL MISTERIOSO PROGETTO PAX CORPUS, IL MONDO INTERO CONTA SU DI TE!

PAX CORPUS

Difendi le vite innocenti dalla sete di potere dell'Aleyon Corporation, il cui unico scopo è il totale dominio delle menti umane. Non fidarti di nessuno... il destino di Oz-Nama è nelle tue mani !

- Eccezionale grafica 3D: scopri l'universo che ti circonda grazie a diversi angoli di ripresa inclusa la prima persona.
- Difendi le forze ribelli attraverso 40 livelli di gioco utilizzando 7 armi alla massima potenza tra cui bombe e dispositivi di congelamento.
- Spettacolare animazione motion-captured
- Più di 20 personaggi
- Effetti speciali strabilianti
- Decidi tu quale sarà il destino del mondo !

"PlayStation" e "PlayStation" sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment inc.

PC CD-ROM

© 1997 Cryo Interactive Entertainment. Tutti i diritti riservati. Ideazione, progettazione e programmazione del gioco di Cryo Interactive Entertainment.

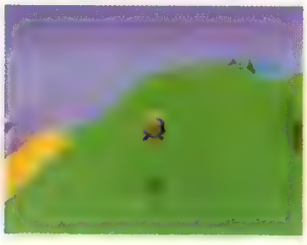
CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

by C.T.O.

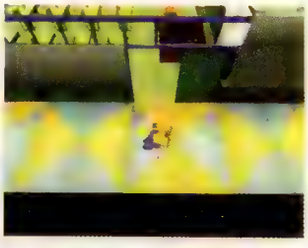
http:// www.cto.it

Twin Bee RPG

Serialità e clonaggio sono due formule produttive a cui l'industria videoludica ricorre sin dai tempi di *Frogger*. Si tratta di due meccanismi invero comuni ad ogni comparto dell'industria culturale: un prodotto commercialmente vincente finisce di solito per diventare il capostipite di una serie e nel contempo viene imitato, copiato, eventualmente migliorato da decine di altri. *Super Mario 64*, commercializzato più di un anno fa in Giappone, ha indirettamente generato una figliata di cloni più o meno validi dal punto di vista ludico, prima su Nintendo 64 e poi su altre piattaforme. Tra queste ultime, non poteva certo mancare Sony PlayStation. Il *trend* pare inarrestabile: *action* tridimensionali, picchiaduro e giochi di corsa costituiscono da soli un buon 80% della produzione a 32-bit, nel bene e nel male. Fatto sta che dopo la presentazione di *Kaze no Klonoa* (vedi SPC #40) da parte di Namco, anche l'insospettabile Konami ha annunciato un prodotto che può essere ricondotto all'ultimo grande successo di Shigeru Miyamoto, *Twin Bee RPG*. Ma *Super Mario 64* non è l'unica fonte d'ispirazione del nuovo gioco della grande kappa: dal punto di vista concettuale, il titolo prende a prestito qualche idea anche da un piccolo classico a sedici bit, *Super Mario RPG*.



Comunque la mettiamo, l'idea di fondo è sempre la stessa: creare un universo tridimensionale realisticamente definito, piazzarci dentro un personaggio più o meno simpatico e concedegli la massima libertà possibile di movimento. Chissà che ne salti fuori qualcosa di giocabile. *Twin Bee RPG* - *spin-off* della saga sparatutto più demenziale della storia videoludica - unisce alcuni elementi grafici di *Super Mario RPG* all'interfaccia e alla visuale isometrica dei giochi di ruolo della Sacra Scuola di SquareSoft. A questi ingredienti essenziali, Konami ha aggiunto dosi massive di condimento "*kawai*" ("carino" in giapponese) per rendere più gustoso il tutto. Ci aspettano allora personaggi dal look obeso, un'atmosfera alla Toriyama e scenari dai colori brillanti, per non dire accecanti. La trama. Ah, sì. Siete il classico teenager lassista, pigro e annoiato. Passate i pomeriggi a guardare *Colpo di Fulmine*, mangiare Nutella e a fare l'appello ai brufoli. Un giorno, durante *Select MTV*, la maialiforme Camila vi informa che l'isola di Binburi sta passando un brutto momento. Non fate neppure in tempo a cambiare canale che venite risucchiati all'interno del televisore Grundig da venticinque pollici con Televideo comprato all'Euromercato. Ohibò, la vostra esistenza è completamente sconvolta. Dovrete vostro malgrado salvare l'isola di Binburi dalle forze del male e riportare la pace prima dello stacco pubblicitario. Fine della storia. *Twin Bee RPG* presenta un *gameplay* fresco, brioso, spumeggiante e alterna fasi di ricerca ed esplorazione a momenti di interazione con personaggi bizzarri. Potremo creare dei *party* (gruppi) di tre personaggi e vagare nelle varie locazioni con l'aria di chi sa quello che fa (ma che in realtà ignora persino il suo nome) giusto per impressionare i figli dei vicini che giocano ancora con il Commodore 64 ("*Oh, Pino... Ma lo sai che mio zio Anselmo mi ha montato il floppidischdacinqueunquarto?!?*"). Potevano forse mancare i combattimenti? Giammai: in *Twin Bee RPG*, peletti arcade spuntano da una canotta fantasy attilata e macchiata di sugo. Uno contro uno, due contro uno, tre contro tre: le possibilità sono apparentemente infinite (apparentemente, in realtà le combinazioni sono solo una manciata, ma ci piaceva dirlo). La componente strategica è ridotta all'osso e Konami giustifica la scelta con esigenze di target. Gaia de Laurentis, raggiunta telefonicamente, ha smentito ogni accordo sottobanco con la grande Kappa. Dietro al look poligonal-tridimensionale – supina adesione al trend imperante nel paese dei balocchi digitale – *Twin Bee RPG* non nasconde un'anima ribelle. No, è "solo" un gioco di ruolo dell'ultima generazione, caratterizzato da grafica *à là Mario* che sulla carta dovrebbe soddisfare tanto i grandi quanto i piccini. Staremo a vedere. E' tutto, l'ora della merenda va approssimandosi e il barile di Nutella ci sta chiamando...



Per superare la linearità dei giochi di ruolo classici, Konami ha creato un universo tridimensionale che può essere esplorato in lungo e in largo.

Il gioco include differenti inquadrature e la possibilità di selezionare la visuale migliore in ogni momento.

Titolo : Twin Bee Rpg
Casa : Konami
Uscita : Dicembre
N° Giocatori : 1
Genere : Gioco di Ruolo

Suddivisione Schermo

Collisione 3D

Effetti Variabilità Climatica

Stagione 1997

OPZIONE 2 GIOCATORI, CON SCHERMO DIVISO IN ORIZZONTALE O VERTICALE.

VISTA DALL'ABITACOLO.

TUTTI I PILOTI, I TEAM ED I CIRCUITI DELL'INTERA STAGIONE '97.

OPZIONE DI MODALITÀ GIOCO ARCADE E GRAND PRIX.

COMMENTO IN ITALIANO DI ANDREA DE ADAMICH.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE MIGLIORATA CHE PERMETTE AI PILOTI E ALLE VETTURE DI REAGIRE CON PIÙ REALISMO ALLE DIVERSE CONDIZIONI ATMOSFERICHE.

FORMULA 1 '97

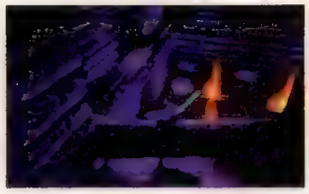
UNA NUOVA STAGIONE

UN GIOCO NUOVO

Distribuito da:
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ITALIA S.p.A.
www.playstation.it

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1997 Psygnosis Limited. All rights reserved. Psygnosis, the Psygnosis logo and Formula 1 are trade marks or registered trade marks ©1990-7 Psygnosis Ltd.
ALL RIGHTS RESERVED.

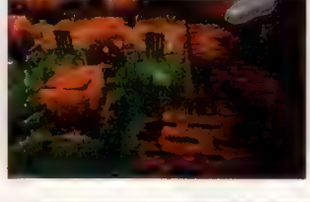
Overblood 2



IL SISTEMA DI INQUADRATURE DINAMICO E IL SUPPORTO DEL PAD ANALOGICO SONY SONO UN'ESCLUSIVA DI OVERBLOOD 2.

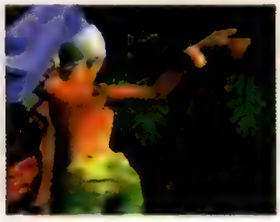
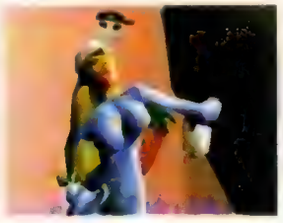
La più recente produzione ludica nipponica appare ossessionata dalle avventure dinamiche in tre dimensioni. Ogni etichetta sta lavorando ad almeno un gioco che può essere ricondotto a questa categoria: Capcom propone *Bio Hazard 2*, Konami sta terminando *Metal Gear Solid* mentre SquareSoft ha in catalogo l'atteso *Parasite Eve* (vedere Preview a pag.22).
Un prodotto non meno interessante dei kolossal postnatalizi anche se meno pubblicizzato dalla stampa occidentale è *Overblood 2*, presentato su queste stesse pagine un mese fa. Considerato semplice *outsider* fino a pochi mesi fa, il nuovo gioco di Akihiro Hino sta prendendo forma negli uffici di Fukoka, dove ha sede Riverhill Software.
Previsto in Giappone per i primi mesi del 1998, il gioco occuperà ben due CD-Rom. A livello di *gameplay*, le differenze rispetto al primo episodio – che non può essere assolutamente liquidato come semplice clone di *Resident Evil/Bio Hazard* dal momento che il suo sviluppo è antecedente al titolo Capcom – sono nette. Se *Overblood* era un *action game* tridimensionale caratterizzato da enigmi la cui soluzione era fondamentale per il prosieguo dell'azione, *Overblood 2* presenta un intreccio e una cosmesi fortemente rinnovata. Per il suo sviluppo, i programmatori si sono avvalsi del sistema *WAS* (*World Active Superviser System*), giunto ormai alla versione 3.01. Il potente *editor* consente di gestire in modo efficace scenari e inquadrature, migliorare la qualità delle immagini e ridurre il rischio di rallentamenti su schermo (uno dei difetti principali del primo episodio). Riverhill sta inoltre tentando di ridurre i tempi di caricamento, autentica piaga delle più recenti produzioni PlayStation. La versione finale dovrebbe includere ben centosessanta differenti mappe: l'area di gioco particolarmente estesa è uno dei punti di forza del prodotto. Il design delle varie locazioni e dei personaggi è stato notevolmente migliorato: *Overblood 2* includerà fino a trenta minuti totali di animazioni in computer grafica, scenari renderizzati e scene in *full motion video*.
Come nella prima incarnazione, anche nel seguito le fasi d'azione si alterneranno a scene poligonali pre-calcolate della durata totale di quattro ore e mezza. Il tentativo di Hino è chiaro: sintetizzare videogiochi e cinema, per creare un prodotto ludico assolutamente unico nel suo genere. Anche l'accompagnamento sonoro è stato sottoposto a una revisione pressochè totale. Il *soundtrack* di *Overblood 2* è composto da settantuno brani e si avvale di diciannove voci differenti digitalizzate per il parlato. Un autentico kolossal.
Attualmente, gli sviluppatori stanno lavorando all'Intelligenza Artificiale dei nemici e sul sistema di interfaccia, che nel gioco svolgerà un ruolo assolutamente cruciale. I comandi sono stati semplificati per facilitare l'interazione. Inoltre, *Overblood 2* sarà una delle prime avventure a supportare pienamente il pad analogico Sony. Lo *stick* di sinistra verrà utilizzato per muovere il personaggio, mentre il secondo permetterà di controllare la telecamera virtuale che riprende l'azione. La funzione dei pulsanti laterali è quella di allontanare o avvicinare l'inquadratura per cogliere meglio alcuni dettagli oppure per avere una visione di insieme dell'intera locazione.
Secondo Riverhill, *WAS* e controllo analogico renderanno l'originale sistema di visuali di *Resident Evil* abbastanza arcaico, per non dire obsoleto.
Riverhill ha reso note ulteriori caratteristiche della trama di *Overblood 2* (vedere SPC #40 per ulteriori informazioni): nel tentativo di risolvere il complotto planetario, il nostro alter-ego Akano Browny sarà aiutato da Curis, un poliziotto dal passato misterioso. Il mistero si infittisce... Il gioco offrirà numerosi *power-up* come stivali d'amianto per camminare nel fuoco, giubbotti antiproiettili, spade, granate, pistole. Il nostro personaggio, Akano Browny, avrà a disposizione anche uno strumento che gli consentirà di cambiare identità, trasformandosi nell'alieno Nabalo. La metamorfosi ha finalità ludiche: Nabalo può infatti performare azioni impossibili all'umano e che tuttavia sono indispensabili per proseguire nell'avventura. In alcune fasi del gioco, la presenza dell'alieno sarà fondamentale. Nel *sequel*, l'azione non si svolge esclusivamente nei corridoi metallici di qualche base segreta, ma nelle megalopoli americana di East Edge, a metà tra *Blade Runner* e Hong Kong. A livello estetico, il design di *Overblood 2* appare radicalmente diverso da quello del predecessore: i personaggi hanno dimensioni più ridotte e gli scenari sono caratterizzati da cromatismi più vari (ricorderete che in *Overblood* dominava il blu). *Overblood 2* ha un grande potenziale e Super PlayStation Console seguirà il suo sviluppo da vicino. Restate sintonizzati su queste frequenze per ulteriori rivelazioni, pardon *riverhill*-azioni...

OVERBLOOD 2 *SI SVOLGE A EAST EDGE, UNA CITTÀ FITTIZIA DELLA COSTA ORIENTALE DEGLI STATI UNITI.*



Titolo : OVERBLOOD 2
Casa : RIVERHILL SOFT.
Uscita : GENNAIO
N° Giocatori : 1
Genere : AVVENTURA/RPG

Proprio quando pensavi di tornare a navigare
Overboard!
Un gioco multi-Player ed un mare di follia
Distribuito da: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ITALIA S.p.A.
www.playstation.it
PlayStation
VERBESSERTE GRAFIK DURCH 3D-BESCHLEUNIGUNG
PSYGNOSIS

Bust a Move

Uno degli eventi più importanti dell'edizione autunnale del *Tokyo Game Show* è stata la presentazione da parte di Enix di cinque nuovi giochi per Sony PlayStation e Sega Saturn. Dopo SquareSoft, un'altra casa tradizionalmente legata a Nintendo ha cominciato a sviluppare software per altre piattaforme. Enix - che aveva già annunciato la pubblicazione esclusiva su PlayStation del settimo episodio della popolare saga di *Dragon Quest* - propone ora una *line-up* di sicuro interesse per l'utenza Sony. Oltre ai classici giochi di ruolo come *Star Ocean the Second* e action game tridimensionali (vedi *Eggs of Steel*), la casa nipponica ha in cantiere il bizzarro *Bust a Move*. Sulla scia del successo di *Parappa the Rapper*, arriva un altro *music-game*, anche se Enix preferisce la definizione di *"rhytm'n'action game"*. *Bust a Move* (da non confondere con la versione occidentale del popolare *Puzzle Bobble 2* di Taito) permette a due giocatori umani di competere in un'assurda gara di ballo. Dodici differenti personaggi poligonali potranno esibirsi in performance sfrenate *on the dance-floor*. Lo scopo del gioco è quello di affrontare differenti avversari e sconfiggerli sulla pista da ballo, fino a guadagnare il titolo di "migliore ballerino del mondo". Come nei picchiaduro, anche qui i personaggi avranno differenti abilità. I giocatori non dovranno limitarsi a imitare i movimenti, come in *Parappa*, ma performare le "mosse" migliori. Il *design* dei ballerini è molto originale: vi sono rappers, nostalgici della disco music, *techno-freaks* etc. La colonna sonora è ovviamente il piatto forte di *Bust a Move*, come lo era stato per *Parappa The Rapper*. Anche dal punto di vista grafico, il nuovo gioco Enix è un trionfo di colori ultravivaci. La telecamera virtuale riprende in tempo reale i movimenti cadenzati dei vari personaggi conferendo al gioco un inedito dinamismo. La versione che abbiamo potuto vedere – o meglio, ascoltare – vantava un *soundtrack* hip-hop, genere che in Giappone va per la maggiore in questi ultimi tempi. *Bust a Move* prende ispirazione non solo da *Parappa The Rapper*, ma anche da *Digital Dance Mix* di Sega, un prodotto per Saturn nel quale il giocatore doveva decidere la coreografia di Namie Amuro, una popolare cantante giapponese. Come in *Digital Dance Mix*, anche i personaggi di *Bust a Move* sono formati da poligoni, ma se il primo non era un gioco vero e proprio bensì un gadget per i fan della cantante in minigonna, *Bust a Move* offre molta più varietà e spessore. Enix sottolinea il fatto che *Bust a Move* non è un mero clone di *Parappa* né tantomeno il suo seguito, al quale per altro sta già lavorando Sony. Quel che va rimarcato è che prodotti come *Bust a Move*, *Parappa*, *Quest for Fame* e *Digital Dance Mix* sono i pionieri di un nuovo genere: i *rythm'n'action games*. Siamo certi che che grazie a un look rinfrescante e ad un accompagnamento sonoro orecchiabile quanto basta, il nuovo titolo Enix contribuirà a rendere *mainstream* un genere ancora poco diffuso. La febbre del sabato sera è appena cominciata...

Titolo : BUST A MOVE
Casa : ENIX
Uscita : DICEMBRE
N° Giocatori : 1
Genere : DANCE GAME

LE INQUADRATURE DINAMICHE E IL SOUNDTRACK SPUMEGGIANTE CONFERISCONO AL GIOCO UN'ATMOSFERA DAVVERO UNICA.

COME NEI PICCHIADURO, BUST A MOVE OFFRE PERSONAGGI, MOSSE E SCENARI DIFFERENTI.

G-POLICE NON GIUSTIFICA
MAI
SCELTE COME QUESTE.
LE INCORAGGIA.

E non solo le incoraggia ma le supporta con lanci di bombe a tappeto dall'Haven Gunship. Ci si deve rendere conto che oggi, vivere in città, significa non poter essere mai troppo prudenti. Per esempio scopri che una spedizione è illegale ed avvisi il Quartier Generale. Quando ricevi l'autorizzazione elimini il tizio che ha commissionato la spedizione. Poi sistemi tutto e torni alla base. Semplice! La gente dice in continuazione che G-Police è violenta, incontrollabile e troppo potente. Ed ha ragione.

G-POLICE

IN LAW, WE TRUST

Distribuito da: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ITALIA S.p.A.
www.playstation.it

PSYGNOSIS PlayStation

©1997 Psygnosis Ltd. G-Police, the G-Police logo, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks and copyright 1990-97 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED. and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ACCELERATOR ENHANCED GRAPHICS

PC CD ROM

Gran Turismo

Se la qualità di un videogioco si misurasse in base al grado di segretezza che ne accompagna lo sviluppo, *Gran Turismo* meriterebbe sicuramente il titolo di gioco dell'anno. La divisione giapponese di Sony Computer Entertainment ha lavorato al progetto per oltre quindici mesi, senza rilasciare alcuna informazione alla stampa specializzata.

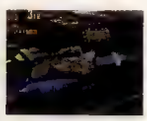
Nessun *demo*, nessuna schermata, nessuna *press release*: una tattica che fino a oggi aveva adottato solo Nintendo. Come un fulmine a ciel sereno, la presentazione al *Tokyo Game Show*, ha infiammato un pubblico mai sazio di *racing games* e ha finito per relegare in secondo piano titoli che sulla carta rappresentavano il piatto forte della manifestazione (vedi ***Formula 1 '97***). A poche settimane dalla sua commercializzazione nipponica, **Super PlayStation Console** vi svela in anteprima tutti i segreti del titolo sviluppato da Kazunori Yamauchi.

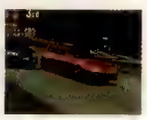
DUE LE VISUALI SELEZIONABILI: INTERNA ED ESTERNA ALLA VETTURA.

Al di là dell'aspetto grafico - indubbiamente notevole - quello che colpisce di *Gran Turismo* sembra essere la varietà del *gameplay*. Il gioco offre infatti quattro modalità di gioco: *quick arcade mode*, gara singola, sfida contro il tempo e gran turismo. Nella modalità *quick arcade mode*, il parco macchine a nostra disposizione è di oltre quaranta differenti modelli che potremo pilotare su uno dei cinque tracciati dichiarati. Gli scenari previsti includono montagne, metropoli e circuiti di gara. Ma la forza del gioco sta nella modalità *Gran Turismo*, che porta alle estreme conseguenze la filosofia della customizzazione delle automobili. ***Gran Turismo*** offre la possibilità di comprare e vendere automobili nuove e usate per sperimentare un numero assolutamente inedito di esperienze di guida (virtuali, ma questo è sottinteso). In questo senso, ***Gran Turismo*** si colloca esattamente all'opposto di un altro gioco di corsa sviluppato da Sony, ***Porsche Challenge***: il primo offre almeno ottantasette vetture differenti laddove il secondo proponeva un unico modello, Porsche Boxster. In Gran Turismo, tutti i più recenti modelli disponibili sul mercato nipponico sono stati inseriti nel gioco e non mancano bolidi americani ed europei. Nell'omonima modalità di gioco, il numero di auto disponibili sale addirittura a centoventi. Il catalogo di veicoli è più aggiornato della guida all'acquisto di *Quattroruote*: Nissan 3000SX, Aston Martin DBE, Chrysler Viper, Chevrolet Corvette e altre ancora. Un tocco di realismo in più è dato dal fatto che le vetture di seconda mano non saranno disponibili in tutte le colorazioni. In compenso, potremo elaborare tutte le vetture grazie alle centinaia di pezzi disponibili: ogni modifica richiede un certo investimento e l'unico modo per far salire il livello dei crediti è vincere quante più gare possibili. Una volta selezionata la vettura preferita, arriva il momento di scendere in pista. Ma il gioco propone ulteriori opzioni: il modo *Licenza*, ad esempio, sottopone il pilota a una serie di prove di guida. Eseguendo in modo corretto i test, verremo premiati con uno dei tre attestati disponibili. Il nostro comportamento al volante verrà giudicato da una sorta di *tester* elettronico. La modalità *Campionato* si articola invece in due momenti: *Central* e *Special*. Nel primo, le corse regolari si svolgeranno su scenari (montagna, ad esempio) e condizioni temporali variabili (notte e il giorno). Nel modo *Special*, invece, potremo pilotare esclusivamente un numero limitato di modelli. Ma non è finita, perché la versione definitiva di ***Gran Turismo*** includerà anche un *trial mode* (modalità di prova) e uno *special event mode*. Quest'ultimo permette al giocatore di affrontare differenti prove (gare al meglio dei quattrocento o mille metri, corsa tra macchine americane vs. giapponesi, *cannoball* da 300 chilometri e altre competizioni fuori dagli schemi convenzionali). È essenziale scegliere di volta in volta il modello che fa al caso giusto, ma l'unico modo per andare sul sicuro è provarli tutti. In alternativa, potremo costruire il nostro veicolo ideale acqui-

Titolo : GRAN TURISMO
Casa : SCEJ
Uscita : FINE NOVEMBRE
N° Giocatori : 1-2
Genere : RACING

stando e montando di volta in volta differenti componenti. L'eleborazione della vettura rappresenta uno degli aspetti più interessanti e divertenti di *Gran Turismo*. Potremo verificare l'affidabilità delle vetture ottenute su tutti i tracciati disponibili grazie alla modalità *Spot Race*. È stata persino inclusa la possibilità di lavare la macchina per eliminare le macchie di fango dalla carrozzeria! I programmatori Sony hanno sfruttato nuove tecniche per sfruttare al meglio ogni briciola di potenza dell'hardware PlayStation. Una di queste è la "mappatura ambientale", che consente di realizzare fondali interattivi molto più realistici dei classici background statici.





Le vetture si muovono con fluidità e realismo grazie all'*Automobile Physics Simulation Model*, usato per la prima volta in ***Motor Toon GP*** e ottimizzato in ***Gran Turismo***. La tecnica consente di riprodurre i movimenti delle vetture in modo convincente. La spettacolare cosmesi del gioco è stata ottenuta con l'ausilio di *texture* fotorealistiche, routines di *rendering* molto sofisticate ed effetti di luce e illuminazione in tempo reale migliori di quelli di ***Rage Racer*** e affini. Non manca il replay che permette di rivivere i momenti più emozionanti della gara. Il gioco supporta l'opzione *split-screen*, ma non il *link-up*, a cui Sony sembra aver ormai rinunciato. Tra le periferiche, segnaliamo che ***Gran Turismo*** è compatibile con pad analogico e *neGcon* Namco. Per concludere, ***Gran Turismo*** è il primo gioco di corsa pensato per un sistema casalingo. A differenza di prodotti come ***Ridge Racer*** e cloni vari, il gioco di Kazunori Yamauchi dovrebbe vantare quello spessore, quella varietà e - ci auguriamo - quella longevità che le conversioni da *coin-op* non hanno, né possono avere.

FRENATE, CURVE A GOMITO, DISCESE: PRIMA DI DIVENTARE PILOTI PROVETTI DOVREMO IMPARARE A PERFORMARE I VARI MOVIMENTI NEL MODO MIGLIORE POSSIBILE GRAZIE ALLA MODALITÀ "LICENZA".

VUOI IL MEGLIO?
ECCOTI SERVITO.

NIGHTMARE GAMES & CONSOLE GAMES

VIA DEL CAN BIANCO N° 19
PISTOIA 51100
TEL./FAX 0573/28203

VIA EMPOLESE N° 36
MONSUMMANO T. 51015
TEL. 0572/953618
FAX 0572/951864

L' UNIONE FA' LA FORZA ED ANCHE PREZZI ECCEZZIONALI, PROVARE PER CREDERE.

SUPER NINTENDO
NINTENDO64
MEGA DRIVE

CONSOLE E VIDEOGIOCHI DELLE MIGLIORI MARCHE:
NIN.64 , PSX , S.SATURN , S.NINTENDO , MEGA DRIVE
GAME BOY ED ALTRI.

PER QUALSIASI INFORMAZIONE TELEFONARE.

IMPORTAZIONE DIRETTA DAL JAP E USA SETTIMANALE VENDITA PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA VENDITA RATEALE IN SEDE / SOLO GIOCHI ORIGINALI

Presentato in anteprima mondiale durante l'edizione autunnale del ***Game Show, Gran Turismo*** *è già stato etichettato dalla stampa specializzata nipponica come "Il* ***simulatore di corsa*** *definitivo" per Sony PlayStation. Quanto c'è di vero dietro alla ridondante definizione?* **Super PlayStation Console** *lo ha chiesto direttamente ai suoi creatori.*

Il *product manager* di *Gran Turismo* è Kazunori Yamauchi (al centro della foto, con una maglietta nera) da oltre quattro anni lavora per Sony Computer Entertainment. Ha all'attivo due piccoli grandi classici: *Motor Toon GP1* & *2*. Lo abbiamo incontrato a Tokyo insieme al producer Shuhei Yoshida (nella foto, il tizio che indossa cappellino e occhiali) e ai due programmatori Takeshi Yokouchi (quello con la maglietta nera e i capelli lun ghi) e Akihiko Tan (cravatta a strisce). Cresciuti con Amiga ed Apple, i quattro desideravano sin da adolescenti creare un videogioco che potesse competere con le migliori produzioni americane o europee, qualcosa che potesse ottenere un riconoscimento planetario. Il trentenne programmatore si è ispirato a titoli come ***Formula 1, World Rally Championship*** e ***Le Mans 24 Hours*** per creare il gioco di corsa definitivo, una sorta di enciclopedia interattiva dei *racing games*. Per assicurare il massimo grado di realismo possibile, il team ha noleggiato più di trenta *supercar*, facendo lievitare non di poco il *budget* del progetto. In una prova su strada, Takeshi Yokouchi – il programmatore che si è occupato della mappatura ambientale – ha addirittura distrutto una Nissan 3000SX, senza fortunamente riportare danni gravi alla sua persona. Oggi Takeshi ci ride sopra, ma allora era uscito piuttosto malconcio dal rottame in fiamme. Lo stesso Kazunori ha rivelato che "*Durante lo sviluppo di* ***Gran Turismo*** *ero come incapace di distinguere la realtà dalla fantasia. Una volta,* – continua il trentenne programmatore – *ho avuto un grave incidente con la mia Skyline GTR che non avevo ancora finito di pagare. Grazie al cielo, mia moglie non era al mio fianco in quell'occasione: il veicolo è andato praticamente distrutto.*" Uno, due, crash...

Uno degli aspetti più sorprendenti di Gran Turismo è il dettaglio grafico curato da Yasuhide Kobayashi.

Quanti programmatori si sono occupati di *Gran Turismo*?
Kazunori Yamauchi: Quindici persone hanno lavorato a tempo pieno al progetto, ma altre hanno contribuito saltuariamente. Attualmente, venti programmatori si stanno occupando del *beta-testing*.

Si tratta del medesimo team che ha prodotto i due *Motor Toon GP*?
Kazunori Yamauchi: No, lo staff è in gran parte differente. Il programmatore principale e molti dei grafici non hanno mai lavorato a ***Motor Toon GP***. Il codice principale del vecchio gioco non è stato utilizzato in ***Gran Turismo***, ma qualche *routine* è stata ottimizzata per l'occasione. Inoltre, i modelli fisici che abbiamo sviluppato per ***Motor Toon GP*** sono stati usati anche in ***Gran Turismo***: il programmatore che li ha realizzati ha infatti collaborato ad entrambi i progetti.

Tra l'uscita di *Motor Toon GP2* e quella di *Gran Turismo* è passato molto tempo. Che cosa avete fatto nel frattempo?
Kazunori Yamauchi: Niente, direi. O meglio: dopo aver terminato ***Motor Toon GP 2***, ho cominciato immediatamente a lavorare a ***Gran Turismo***. Per guadagnare tempo, un secondo team aveva già buttato giù le linee di sviluppo principali di *Gran Turismo* e dopo ***Motor Toon GP***, alcuni programmatori si sono uniti a loro per contribuire al nuovo progetto. Si può dire che dal giorno della commercializzazione di ***Motor Toon GP 2***, ossia dal 23 marzo scorso, abbiamo lavorato ininterrottamente a ***Gran Turismo***. Lo sviluppo ha richiesto circa un anno e tre mesi...

Tutto sommato, la durata dello sviluppo è stata relativamente breve...
Kazunori Yamauchi: In effetti lo è, ma bisogna considerare che mi riferisco alla programmazione vera e propria. Il *design* e la progettazione risalgono a più di tre anni da. Sognavo di realizzare un gioco di Gran Turismo prima ancora di scrivere la prima linea di codice di ***Motor Toon GP***. La programmazione ha richiesto poco perchè il team era già pronto. Ogni sviluppatore aveva ben chiaro il suo compito. Infine, la possibilità di riutilizzare i modelli fisici ci ha fatto risparmiare parecchio in termini temporali.

> "Perché ho aspettato così tanto a sviluppare **Gran Turismo?** Semplice, volevo conoscere fino in fondo le potenzialità dell'hardware **Sony**."
> **(Kazunori Yamauchi)**

Qual è stata la tua fonte di ispirazione per *Gran Turismo*?
Kazunori Yamauchi: Gioco ai videogiochi da quando frequentavo il liceo. Non appena Namco o Sega realizzavano un nuovo gioco di corsa, io dovevo provarlo. Più passavo ore di fronte ai cabinati e più cresceva in me la voglia di creare qualcosa di simile, anzi, qualcosa di ancora più divertente. Coglievo che a tutti questi prodotti mancava qualche cosa, una sorta di indefinibile cultura dell'automobile da corsa. Questa è stata la molla che mi ha spinto a diventare un programmatore.

Quali sono i tuoi giochi di corsa preferiti?
Kazunori Yamauchi: ***Winning Run*** di Namco è uno dei migliori in assoluto. Su PC ho speso notti insonni a giocare con ***World Circuit Grand Prix***...

In Gran Turismo sono state ricreate competizioni effettivamente esistenti?
Kazunori Yamauchi: No. Abbiamo incluso più di dieci circuiti, inserito competizioni simili a quelle della FIA GT, ma nessuna di queste ha un corrispettivo reale.

Avete avuto dei problemi ad ottenere le licenze per usare logo e nomi delle varie automobili in *Gran Turismo*? Anche di vetture come Aston Martin e TVR?
Kazunori Yamauchi: No, le case produttrici si sono dimostrate molto disponibili in questo senso. Abbiamo ottenuto tutte le licenze richieste.

Qual è la vettura che preferisci in assoluto?
Kazunori Yamauchi: Honda NSX.

Dal punto di vista tecnico, quel è l'innovazione più rilevante di *Gran Turismo*?
Kazunori Yamauchi: Sicuramente la mappatura ambientale, usata per la prima volta in un gioco per Sony PlayStation. Si tratta di una tecnica che consente di realizzare fondali interattivi molto più realistici dei classici *background* statici. Devo ringraziare quel pazzo di Takeshi Yokouchi per l'incredibile lavoro che ha svolto in questi mesi.

In effetti, l'area di gioco appare solida e convicente, le texture non tremano come in molti altri titoli del genere e nel demo che mi hai mostrato non c'erano perdite di poligoni. Come siete stati capaci di ottenere simili risultati?
Kazunori Yamauchi: Già con ***Motor Toon GP*** siamo riusciti a muovere un grande numero di poligoni senza troppi problemi di distorsione. Il trucco sta nell'utilizzare il numero giusto di poligoni e suddividerli in modo da raddoppiarli artificialmente. Dal punto di vista estetico, i

CONTI CORRENTI POSTALI

Ricevuta del versamento o del postagiro di L. **53.000**

Lire (lettere) **cinquantatremila**

sul C/C N. **269274** intestato a:

SO.DI.P. «ANGELO PATUZZI» S.p.A.
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

eseguito da .....

residente in .....

SPAZIO RISERVATO AI CORRENTISTI POSTALI

Titolare del C/C n. ..... addì .....

tassa — BOLLO DELL'AGENZIA P.T.

CONTI CORRENTI POSTALI

Certificato di accreditamento del versamento o del postagiro di L. **53.000**

Lire (lettere) **cinquantatremila**

sul C/C N. **269274** intestato a: **SO.DI.P. «ANGELO PATUZZI» S.p.A. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)**

Causale del pagamento

(obbligatoria se a favore di Enti e Uffici Pubblici)

SO.DI.P. S.p.A.
incassa questo versamento
per ordine e conto dell'Editore

GRUPPO EDITORIALE FUTURA

BOLLO DELL'AGENZIA P.T.

eseguito da:

cognome ..... nome .....

via ..... nr. .....

cap ..... località .....

provincia .....

SPAZIO RISERVATO AI CORRENTISTI POSTALI

Titolare del C/C n. ..... Firma .....

Importante: non scrivere nella zona sottostante!

data — progress. — numero conto — importo

addì .....

Mod. ch-B ris. AUT

>00000000002692746<

AVVERTENZE

Per eseguire il versamento, il versante deve compilare in tutte le sue parti, a macchina o a mano, purchè con inchiostro nero o nero-bluastro il presente bollettino.

NON SONO AMMESSI BOLLETTINI RECANTI CANCELLATURE, ABRASIONI O CORREZIONI.

Nella parte anteriore del certificato di accreditamento è riservato lo spazio per l'indicazione della causale del versamento che è obbligatoria per i pagamenti a favore di Enti pubblici.

La ricevuta non è valida se non porta i bolli e gli estremi di accettazione impressi dall'Ufficio postale accettante.

La ricevuta del versamento in Conto Corrente Postale, in tutti i casi in cui tale sistema di pagamento è ammesso, ha valore liberatorio per la somma pagata con effetto dalla data in cui il versamento è stato eseguito.

Qualora l'utente sia titolare di un Conto Corrente Postale intestato al proprio nome può utilizzare il presente bollettino come POSTAGIRO, indicando negli appositi spazi il numero del proprio c/c, la firma di traenza (che deve essere conforme a quella depositata), la data e inviandolo al proprio CUAS in busta mod. Ch 42-c AUT.

Il postagiro ha valore liberatorio per la somma pagata con effetto dalla data di addebito al conto traente.

Autorizzazione CUAS di Milano n. 1128 del 09-06-1980

Importante: non scrivere nella zona soprastante!

Causale del versamento

☐ **desidero abbonarmi per un anno (11 numeri) a "SUPERCONSOLE PLAYSTATION" al prezzo speciale di L.53.000**

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da Lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica e la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura - via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviarLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali).

cognome _____

nome _____

via _____

cap _____ città _____

provincia _____

risultati parlano da soli. Un secondo aspetto da evidenziare sono le routines di *rendering* sviluppate da Seiichi Ikiuo, un autentico genio della tastiera.

Quanta e quale parte del codice di *Motor Toon GP* è stata usata in *Gran Turismo*?
Kazunori Yamauchi: Abbiamo recuperato e ottimizzato l'*Automobile Physics Simulation Model*, una tecnica che consente di riprodurre i movimenti delle vetture in modo realistico. Per oltre tre anni, Akihiro Tan – che dall'aspetto sembra quasi un professore di matematica (ride) – ci ha lavorato giorno e notte. Il realismo dei modelli simulati è l'essenza delle simulazioni di corsa.
Shuhei Yoshida: Il modello fisico è il risultato di oltre quattro anni di sviluppo ed è stato usato per la prima volta in ***Motor Toon GP***, poi nel seguito, quindi in ***Gran Turismo***. Il team che se ne è occupato è il medesimo per tutti e tre i giochi.

Qual è l'ostacolo maggiore quando si sviluppa un modello fisico di una vettura?
Akihiko Tan: Il *controller* di PlayStation non è digitale e ho incontrato qualche difficoltà a sincronizzare il movimento del modello con il *pad*. Il gioco supporta perfettamente anche il *controller* analogico Sony che a mio avviso rende molto di più rispetto a quello convenzionale

Ottimizzazione del codice. State ancora usando le librerie standard di PlayStation?
Kazunori Yamauchi: Per la maggior parte dei casi, sì. Sono ottime, a mio avviso. Per le animazioni e l'*engine* abbiamo usato anche l'*Assembler*, ma il grosso del gioco è stato sviluppato a partire dalle librerie standard.

L'ultima generazione di giochi di corsa per PlayStation utilizza l'alta risoluzione. Uno di questi è *Formula 1 '97*. Per quanto concerne *Gran Turismo*, che tipo di risoluzione avete impiegato?
Kazunori Yamauchi: Non abbiamo usato l'*hi-res* perché nessuno è ancora in grado di gestirla in modo efficace. Ci siamo limitati ad impiegarla per i menu di presentazione delle varie vetture. Nel gioco vero e proprio, la risoluzione adottata è di 320x240. Le *texture* delle vetture sono davvero convincenti. Abbiamo optato per il fotorealismo. Yuichi Matsumoto si è occupato della cosmesi di *Gran Turismo*.

Ritieni che con *Gran Turismo* abbiate toccato i limiti tecnici di PlayStation oppure che in futuro vedremo qualcosa ancora più sofisticato?
Kazunori Yamauchi: Ho potuto personalmente verificare che, in termini di animazione poligonale, la potenza di PlayStation è davvero notevole e che l'apice non è ancora stato raggiunto. Credo pertanto che fra qualche anno vedremo prodotti tecnicamente più sofisticati di *Gran Turismo*.

Parliamo ora dei limiti di *Gran Turismo*. Cosa hai dovuto sacrificare per motivi tecnici o per esigenze di produzione?
Kazunori Yamauchi: Tra tutte le vetture inserite nel gioco, i modelli *deluxe* hanno richiesto calcoli davvero complessi. Non mi riferisco solo a quelle controllate dal giocatore, ma anche a quelle gestite dalla CPU. Inizialmente volevo inserire fino a dodici bolidi *deluxe* nelle varie competizioni, ma sono stato costretto a ridurli a sei per non compromettere la velocità del gioco. I calcoli necessari per muovere così tante macchine appesantivano troppo la CPU, e ho quindi dovuto accettare qualche compromesso.

Come avete fatto a creare un gioco così realistico?
Kazunori Yamauchi: Riprodurre la realtà così com'è non era il nostro obiettivo primario. Inizialmente, volevamo limitarci a riprodurre in forma digitale alcuni veicoli da sogno e inserirli in tracciati spettacolari. Quando abbiamo visto che i risultati ottenuti andavano nella direzione voluta, ci abbiamo preso gusto e abbiamo cominciato a prestare un'attenzione maniacale a ogni singolo dettaglio. E' stato allora che ***Gran Turismo*** è diventata una vera e propria simulazione. Quello che lo distingue da decine di altri prodotti sul mercato è proprio l'approccio.
Shuhei Yoshida: Abbiamo abbandonato quasi immediatamente l'idea di realizzare fondali particolarmente complessi, come ricostruire il Partenone a fianco della strada sul tracciato greco o cose del genere. Volevamo creare qualcosa che si avvicinasse il più possibile alla realtà e non l'ennesimo gioco di corsa. Il realismo è quindi il risultato del lavoro di tutti coloro che hanno partecipato a ***Gran Turismo***, tanto dei programmatori quanto dei grafici.
Kazunori Yamauchi: Abbiamo curato moltissimo gli effetti di illuminazione dei tracciati. La luce varia a seconda della stagione o della giornata simulata, il che significa che ogni partita sarà leggermente differente dalla precendente. Gareggiare in momenti differenti sembrarà come affrontare tracciati diversi. Gli effetti di illuminazione giocano un ruolo cruciale in ***Gran Turismo*** e per questo motivo devo sottolineare che Masaaki Goto e il suo staff hanno svolto un lavoro eccezionale. I risultati che ha ottenuto rappresentano il massimo mai visto su Sony PlayStation, a mio avviso.

Avete ricreato i tracciati da piste realmente esistenti? E le vetture?
Shuhei Yoshida: No, i tracciati sono interamente originali.
Kazunori Yamauchi: Per quanto concerne le auto abbiamo prima raccolto decine di depliant, poi abbiamo eseguito autentiche prove di guida su una trentina di vetture su vari tracciati e nel contempo abbiamo digitalizzato con un DAT il rombo dei motori, lo stridio dei freni etc. È stato molto divertente.

Quali sono secondo te le alternative più valide a *Gran Turismo*?
Kazunori Yamauchi: I giochi Namco e *Formula 1* per quanto riguarda PlayStation. Su PC probabilmente *NASCAR Racing* o *Gran Prix 2* di Microprose. In effetti, tutti i giochi pensati per il settore *consumer* sono concorrenti di *Gran Turismo*.

La vita dopo *Gran Turismo*. Cosa dobbiamo aspettarci nei prossimi mesi?
Kazunori Yamauchi: Personalmente considero *Gran Turismo* una sorta di sistema operativo per lo sviluppo di giochi di corsa. Il punto di partenza dei miei prossimi titoli è ancora *Gran Turismo*: correggendo alcuni elementi del codice e sviluppando nuove routine, potrò ricavare qualcosa di originale. Ma non solo: potrei anche creare percorsi inediti alterando alcuni parametri. Teoricamente, si potrebbero creare infiniti tracciati. Allora perché non creare, che so, un gioco di rally a partire da *Gran Turismo*? Su PC potrei fare di questo sistema una sorta di *editor*... Le possibilità sono tantissime..

Quando potremo giocare a *Gran Turismo*?
Kazunori Yamauchi: Il gioco sarà in tutti i negozi a novembre. Buon divertimento...

NICOLAS DI COSTANZO

A PARTE POCHE ECCEZIONI, LA STAMPA OCCIDENTALE SEMBRA AVER FRAINTESO* MOTOR TOON GP 1 & 2. *CON* GRAN TURISMO, *YAMAUCHI SPERA DI OTTENERE UN SUCCESSO INTERNAZIONALE.

Game Start WWVG
Linea rivenditori
059/270210
Telefona x
diventare un
nostro centro
GA
ST
World Wide Vid

Game Start Via Bonacini 59-61
Modena
Vendita x
corrispondenza
059/370967
eogames Group
125TH Main Street
sempre a ... Modena
Via Della Pace, 104-106
059/359336

GAME START BASE

Via Bonacini. 59/61 41100 Modena
059/37.09.67 R.A.

ECCO I NOSTRI RIVENDITORI SERVITI SU UN PIATTO D' ORO

W.W.V.G. Game Start WorldWide Video Game Group
Tel. - Fax 059/27.02.10
Disponibile listino rivenditori

GAME START - MODENA
Via Bonacini, 59/61 41100
059/37.09.67
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

GAME START REGGIO EMILIA
Via De Gasperi, 31 C
C.Comm. Europa 0522/33.41.51
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

CONSOLE PLANET FERRARA
P.le dei Giochi, 45/47
0532/77.13.15

CONSOLE PLANET

AZIMUTH SESTO SESTO FIORENTINO (Fi)
Via Garibaldi,12
Tel. 055/42.26.66.2

AZIMUTH Sesto

MENU' PLAYSTATION PAL VERSION

2 EXTREME	79.000
4-4-2	75.000
A IV EVOLUTION	95.000
ACTUA GOLF 2	95.000
ACTUA SOCCER	45.000
ACTUA SOCCER 2	95.000
ADVENTURE OF LOMAX	89.000
AGENT ARMSTRONG	95.000
AGILE WARRIOR	79.000
AIR COMBAT	45.000
AIR COMBAT 2	95.000
ALIEN TRILOGY	55.000
ALL STAR SOCCER	99.000
ANDRETTI RACING	59.000
AREA 51	95.000
ATARI COLLECTION	TEL.
BATTLESPORT	89.000
BRAHMA FORCE	99.000
BROKEN SWORD	95.000
BROKEN SWORD 2	TEL.
BUBBLE BUBBLE 2	TEL.
BUST A MOVE 2	55.000
BUSTER BROS COL.	TEL.
CARNAGE HEART	59.000
CASTLEVANIA : DRACU. X	95.000
CHAMP.SHIP MAN.	TEL.
CHRONIC. OF THE SWOR.	89.000
CITY OF LOST CHIL.	89.000
COMMAND & CONQUER	89.000
COLONY WARS	99.000
C. & C.: RED ALERT	99.000
COOL BORDER	79.000
CRASH BANDICOOT	95.000
CRASH BANDICOOT 2	TEL.
CROCK	95.000
CRUSADER NO REMORSE	75.000
DARKLIGHT CONFL.	79.000
DESTRUC. DERBY	45.000
DESTRUC. DERBY 2	95.000
DIE HARD TRILOGY	89.000
DISCWORLD 2	95.000
DRAGON BALL Z : L. B.22	95.000
EXPLOSIVE RACING	89.000
FADE TO BLACK	55.000
FANTASTICI QUATTRO	89.000
FIFA 97	65.000
FIFA 98	TEL.
FIGHTIN FORCE	TEL.
FINAL FANTASY VII	99.000
FORMULA 1	TEL.
FORMULA 1 97	105.000
G-POLICE	99.000
GRID RUN	79.000
GUNSHIP	79.000
HEAVEN'S GATE	99.000
HEBEREKE POPOIT.	79.000
HERCULES	95.000
HEXEN	75.000
HYPER MAT. TENNIS	89.000
INCREDIBLE HULK	79.000
INDIPENDENCE DAY	89.000
INT SUPERSTAR SOC. DEL.	79.000
INT. SUPERSTAR SOC. PRO	99.000
JET RIDER	79.000
JONAH LOMU RUGB.	99.000
JURASSIC PAR. LOST WOR.	95.000
KING OF FIGHT. 95	79.000
KING'S FIELD	69.000
KURUSHI IQ	75.000
LETHAL ENFORCERS	TEL.
LIFEFORCE TENKA	95.000
LOADED	45.000
MADDEN 98	99.000
MAGIC THE GATHERING	TEL.
MEGAMAN X 3	79.000
MICROMACHINES V3	89.000
MONSTER TRUCK	99.000
MOTO RACER	95.000
NAMCO MUSEUM V.1	89.000
NAMCO MUSEUM V.2	89.000
NAMCO MUSEUM V.3	89.000
NAMCO MUSEUM V.4	79.000
NAMCO MUSEUM V.5	79.000
NAMCO TENNIS	89.000
NANOTEK WARRIOR	69.000
NBA IN THE ZONE 2	79.000
NBA LIVE 97	79.000
NEED FOR SPEED 2	79.000
NEED FOR SPEED 2: SP.ED.	TEL.
NHL 97	65.000
NHL 98	99.000
NHL POWERPLAY 98	TEL.
ODD WORLD : ABB'S ODIS.	105.000
OVERBLOOD	85.000
OVERBOARD	95.000
PANDEMONIUM	89.000
PANDEMONIUM 2	TEL.
PARAPPA THE RAP.	69.000
PAX CORPUS	95.000
PEAK PERFORMANCE	TEL.
PGA TOUR GOLF 98	TEL.
PHILOSOMA	79.000
PITBALL	79.000
PLAYER MANAGER	95.000
PORSCHE CHALLE.	75.000
POWER SOCCER 2	TEL.
PREMIERE MANA. 98	TEL.
RAGE RACER	95.000
RAGIN SKIES	79.000
RALLY CROSS	79.000
RAPID RACER	95.000
RAY TRACERS	79.000
RAYMAN	55.000
RAYSTORM	79.000
RESIDENT EVIL	85.000
RESIDENT EVIL: DIR CUT	95.000
RIDGE RACER	39.000
ROAD RASH	49.000
ROSCO MC QUEEN	95.000
SAMURAI SHODO. III	79.000
SLAM SCAPE	59.000
SOCCER 97	79.000
SOUL BLADE	95.000
SPICE WORLD	TEL.
NUCLEAR STRIKE	99.000
SPEEDSTER	69.000
SPIDER	79.000
STAR GLADIATOR	69.000
STAR WARS: REBEL ASS. II	69.000
STAR WARS: DARK FORC.	85.000
STREET FIGH. EX PLUS	95.000
STREET RACER	79.000
STRIKE POINT	79.000
SUIKODEN	95.000
SUPER PANG COLL.	89.000
SUPER PUZZLE FIGHT. X	75.000
SYNDICATE WARS	95.000
SWAGMAN	95.000
TEKKEN	45.000
TEKKEN 2	95.000
TEMPEST X3	69.000
TEN PIN ALLEY	95.000
TETRIS PLUS	TEL.
THE NOTES	TEL.
THUNDERHAWK 2	55.000
TIME CRISIS + G-CON	149.000
TOBAL N° 1	69.000
TOKYO HIGHW. BAT.	79.000

GAME START
INAUGURAZIONE 9 NOVEMBRE 1997
NUOVO PUNTO VENDITA A MODENA

Via della Pace, 104/106 angolo Via G. Guarini
Tel. 059/35.93.36 5 linee r.a.

CHEZ GAME START

GAME START
World Wide Videogames Group

VIENI A VISITARE IL NOSTRO SITO SU INTERNET

http://www.datas.it/gamestart

TOMB RAIDER	TEL.
TOMB RAIDER 2	105.000
TOSHINDEN	45.000
TOSHINDEN 3	95.000
TOTAL NBA 96	59.000
TOTAL NBA 97	79.000
TRACK & FIELD	55.000
TRANSPORT TYCO.	99.000
TRUE PINBALL	55.000
TUNNEL B1	69.000
TWISTED METAL 2 : WORLD TOUR	79.000
V RALLY	95.000
VANDAL HEART	99.000
VICTORY BOXING	79.000
VIEW POINT	79.000
VR BASEBALL 97	99.000
VR POOL	95.000
WARCRAFT 2	89.000
WAR GODS	TEL.
WARHAMMER	TEL.
WILLIAMS ARCADE	69.000
WING COMMAND. IV	69.000
WING OVER	TEL.
WIPE OUT	45.000
WIPE OUT 2097	95.000
X COM 2	89.000
X KALIBURN	95.000
XEVIOUS 3D	79.000
Z	TEL.

MENU' PLAYSTATION USA VERSION

BUSHIDO BLADE	109.000
CARNAGE HEART	39.000
CASTLEVANIA: DRACULA X	115.000
CLOCK TOWER	115.000
CROCK	115.000
DISCWORLD 2	115.000
DRAGON BALL GT	115.000
GHOST IN THE SHELL	119.000
GOLDEN NUGGET	119.000
FINAL FANTASY VII	139.000
FORMULA 1 97	TEL.
GT: GRAN TOURING RACING 98	125.000
MARVEL SUPER HEROES	109.000
MAXIMUM FORCE	115.000
MAXIMUM FORCE+GUN	159.000
MEGAMAN X4	109.000
MORTAL KOMBAT MITH.	119.000
NASCAR RACING 98	115.000
NBA JAM EXTREME	49.000
NEED FOR SPEED 2	65.000
NEED FOR SPEED RALLY	119.000
OGRE BATTLE	115.000
PANDEMONYUM 2	119.000
PROJECT OVERKILL	59.000
RAGE RACER	79.000
REAL BASS FISHING	125.000
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT	105.000
SPACE JAM	69.000
SPIDER	49.000
STREET RACER	55.000
TEN PIN ALLEY	55.000
TEST DRIVER 4	119.000
TEST DRIVE OFF RO.	59.000
THE CROW	69.000
TREASURE IN THE DEEP	125.000
TWISTED METAL 2 WORLD TOUR	55.000
VMX RACING	105.000
WILD ARMS	119.000

MENU' PLAYSTATION JAP VERSION

ARMORED CORE	135.000
BUSHIDO BLADE	135.000
CHORO Q 2 (PENNY RA. 2)	109.000
COOL BORDER 2	129.000
DORAEMON 2	99.000
DRACULA X	135.000
DRAGON BALL Z GT (FINAL BOUT)	160.000
FRONT MISSION 2	160.000
GALAXIAN 3	39.000
GHOST IN THE SHEL.	129.000
GUN BULLET	139.000
GUN BULLET + G-CON	189.000
GUNDAM ONE YEAR WAR	139.000
KING OF FIGHTER 96	139.000
METAL SLUG	139.000
METROPOLIT. HIGHW. BATT.	99.000
NAMCO 5	99.000
PARAPPA THE RAP.	119.000
RANMA 1/2	179.000
RECIPROHEAT 5000	139.000
RESIDENT EVIL DIR. CUT	TEL.
RIDGE RACER	35.000
ROCKMAN KART	69.000
SAGA FRONTIER	125.000
SALAMANDER DEL.	135.000
SOUL EDGE	95.000
SPECTRAL TOWER	79.000
STRE. FIGH. EX PLU.	155.000
STREET FIGH. ZERO	79.000
TIM CRISIS + GUNC.	195.000
TOBAL N° 2	135.000
TOSHINDEN 3	79.000
ULTRAMAN	75.000
VIRTUA HI RYU NO KEN	139.000
WILD ARMS	99.000

PIATTI SPECIALI ACCESSORI & CONSOLE

DESCRIZIONE	PREZZO
PLAYSTATION PAL	OFFERTA!!
PLAYSTATION PAL VALUE PACK	OFFERTA
PLAYSTATION UNIVERSALE	TEL.
YAROOZE	TEL.
ANALOG JOYPAD SONY	59.000
BORSA + MEMORY + JOYPAD SONY	109.000
JOYPAD INTERACT	35.000
JOYPAD INTERACT SLOW & AUTOFIRE	45.000
JOYPAD SONY	45.000
JOYSTICK INTERACT PS ARCADE	89.000
LINK CABLE	45.000
MAD CATZ VOLANTE + PEDALIERA	145.000
MEMORY CARD COLOR	35.000
MEMORY CARD SONY	39.000
MODIFICA UNIVERSALE	TEL.
MOUSE SONY	69.000
MULTITAP SONY	89.000
NEGCON	95.000
PROLUNGA JOYPAD	29.000
PULISCI LENTE	29.000
RF OUT SONY	59.000
RGB CABLE	35.000
SPECIALIZED JOYSTICK ASCIIWARE	129.000
NOVITA': VOLANTE+PEDALIERA	TEL.

TET VIDEOGAMES
PARMA
Via Venezia, 13/1
Tel. 0521/78.47.74

PRINTED
PISTOIA
Via Bracciolini, 23
0573/97.73.13

COMPUTER & CO.
PRATO
Via Bisenzio a S. Martino, 3B
0574/46.45.59

COMPUTER & CO.
DISTRIBUZIONE HARDWARE & SOFTWARE

KONSOLLE RAVENNA
INAUGURAZIONE NUOVA SEDE
15 NOVEMBRE 1997
Via Di Roma, 184 - Tel. 0544/36.04.0

KONSOLLE

ATTENZIONE !!!!!
GAME START
APRE A BOLOGNA
Via Piave, 37 A/B

Progettazione grafica Main Street - MO - http://www.mainstreet.it

JAMMA Show

*I **coin-op** stanno alle **console** come il **cinema** sta alla **televisione**. Il significato della **proporzione** è semplice: assistere a una **manifestazione** dedicata ai giochi a gettone significa conoscere **in anticipo** le prossime **tendenze** dell'**intrattenimento elettronico**. **Nicolas Di Costanzo** ha seguito per* **Super PlayStation Console** *il **JAMMA Show**, l'evento più **importante** del mondo per quello che concerne i **coin-op**...*

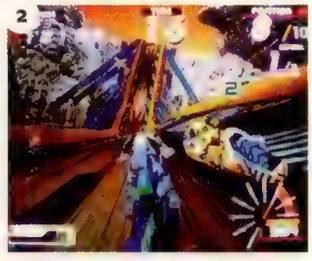
La trentacinquesima edizione dell'*Amusement Machine Show* si è svolto nei padiglioni fieristici di Tokyo dal 18 al 20 settembre scorso. Organizzato dalla *Japan Amusement Machine Association* (*JAMMA*) e dalla *Japan Amusement Park Establishment Association* (*JAPEA*), la manifestazione ha coinciso con la la presentazione di 569 coin-op e qualcosa come 2.005 macchinette a gettone di altro genere. La manifestazione ha riscosso un buon successo di pubblico. Approssimativamente, trentamila visitatori hanno provato in anteprima i migliori giochi della nuova stagione videoludica. Ancora una volta, Sega ha dominato l'evento con una *line-up* completa di titoli sviluppati su piattaforme Model 2 e 3. Konami e SNK, al contrario, hanno deluso soprattutto coloro che ritenevano ormai imminente il sorpasso tecnologico nei confronti di Sega. Com'era già avvenuto in passato, Namco ha introdotto alcuni dei titoli più interessanti come ***Motocross Go!***, ***Rapid River*** e il sorprendente ***Eihrgeiz***, sviluppato insieme a SquareSoft. Tuttavia, l'attesa scheda System 33 - annunciata ormai da tempo e sistematicamente posticipata - non si è vista nella tre giorni fieristica, a conferma che lo sviluppo di nuovi e sofisticati prodotti ludici richiede sempre più tempo.

Se nel settore del divertimento casalingo Sega sta arrancando – soprattutto in occidente – nel mercato *coin-op* si è riconfermata ancora una volta leader suprema. L'azienda vanta un indiscutibile primato tecnologico e l'annuncio dello sviluppo della nuova scheda Model 4 sembra anticipare futuri successi in campo videoludico. ***Virtual-On Oratorio Tangram*** alias ***Virtual On 2*** sorpassava tecnicamente gran parte degli altri titoli dell'enorme stand Sega. Il seguito di ***Virtual On*** ha offerto animazioni di grande qualità e fluidità mai sperimentata prima in un gioco di combattimento tra *mech*. Come per la precedente versione, il cabinato più spettacolare monta un secondo schermo che consente al pubblico di fruire in diretta il combattimento. Se il primo episodio era stato sviluppato da AM3, ***Virtual-On Oratorio Tangram*** è passato – per scelta dei *leader maximi* Sega – nelle mani di AM2 e ha richiesto ben due schede Model 3. Ancora oggi la popolarità di ***Virtual On*** non accenna a calare di intensità in Giappone e il seguito rappresenta un prodotto strategico per Sega. La struttura del gioco è rimasta pressochè inalterata, ma il sistema di targettizzazione è stato fortemente implementato. Rimane inalterato il metodo di controllo basato su doppio *stick*, ma Sega ha reso più intuitivo il movimento

VIRTUA FIGHTER 3 TB: *NUOVO UPDATE DEL POPOLARE PICCHIADURO DI YU SUZUKI.*

SKY CHAMP: *LA RISPOSTA SEGA ALL'ORMAI MITICO* ALPINE RACER *2 DI NAMCO.*

1) GET BASS: *IL TERZO SIMULATORE DI PESCA MADE IN SEGA!*
2) MOTOR RAID: *SIMULAZIONE DI MOTOCICLETTA AMBIENTATA NELLA VIA LATTEA (MODEL 2).*
3) SEGA WATER SKI: *UN ALTRO COIN-OP BASATO SU MODEL 3.*



VIRTUAL-ON ORATORIO TANGRAM

SCUD RACE PLUS: *VERSIONE AGGIORNATA DEL MITICO RACING SEGA!*

dei *mech* (soprattutto per quanto concerne la difesa). Le fasi di combattimento sono ancora più intense e il livello di coinvolgimento è salito notevolmente. L'interazione con i fondali è più frequente e il livello di dettaglio è altissimo. Gli effetti dei colpi sparati sul terreno variano a seconda della sua consistenza. La versione completa includerà dodici *mech* (di questi, solo sei erano stati inseriti nella versione giocabile al *Jamma*). Nonostante un look decisamente nipponico, *Virtual-On Oratorio Tangram* può essere considerato il migliore gioco dello show. Un altro seguito, *Scud Race Plus*, ha impressionato gli *otaku* come pochi altri titoli visti nei tre giorni dell'esibizione. Sviluppato nuovamente da AM2, il gioco di corsa presenta alcune interessanti novità. Gli sviluppatori hanno inserito una modalità *cartoon* che trasforma il realistico simulatore in una gara tra personaggi bizzarri. Premendo il pulsante di *Start* quando appare il menu di selezione della vettura, compaiono quattro nuovi veicoli, rimpiazzandone altrettanti: un autobus prende il posto della Porsche, un carro armato A825-23H invece della Ferrari, un gattone capace di raggiungere i 271 Km/h al posto della Viper e una macchina a forma di missile invece della Mc Laren. È stato inoltre aggiunto un percorso per principianti, l'ormai classico *mirror mode* e uno scenario totalmente demenziale: i giocatori dovranno gareggiare all'interno di una casa. Si vocivera che Jacky faccia un'apparizione ai comandi della sua macchina rossa. Le innovazioni apportate trasformano il più serio dei giochi di corsa Sega in una sorta di ***Motor Toon GP*** all'ennesima potenza. Che ci crediate o meno, ***Get Bass*** è uno dei giochi più popolari in Giappone. La nuova versione della celebre simulazione di pesca presenta un grafica sensazionale. Non a caso, il gioco è stato sviluppato su hardware Model 3. I novelli *Sanpei* "ragazzi pescatori", avranno un tempo limite per catturare triglie, pesci spade e altri pesci. ***Get Bass*** include una visuale subacqua per, er, accrescere la spettacolarità dell'azione. Il meccanismo di gioco non ha subito variazioni significative. L'ultimo *sequel* targato AM2 è ***Virtua Fighter 3 Team Battle***. L'ennesima versione – chiaramente influenzata da ***King of Fighters*** – offre combattimenti tre-contro-tre e alcune innovazioni come la possibilità di selezionare fino a quattro differenti inquadrature (normale, in soggettiva, posteriore e rialzata). Lo scenario del cantiere in costruzione e della stazione metropolitana sono stati ingranditi di 1.69 volte. E' stato inoltre inserito un replay in *slow-motion*. Taka Arashi può ora effettuare salti e attacchi simili al suo alter ego in ***Street Fighter***... Secondo Yu Suzuki, ***Virtua Fighter 3 Team Battle*** può essere considerata la versione 3.3 e non semplicemente 3.1 di ***Virtua Fighter***, considerando tutte le innovazioni apportate al gioco. Alla domanda "*Quando vedremo **Virtua Fighter 4**?*". Suzuki ha risposto con un sorriso lasciando tuttavia intendere che il quarto episodio

COIN-OP PIÙ GETTONATI IN GIAPPONE

SOFTWARE

1) *Tekken 3* (Namco)
2) *The King of Fighters 97* (SNK)
3) *Virtual Striker 2* (Sega)
4) *Marvel Super H. vs Street Fighter* (Capcom)
5) *Vampire Saviour* (Capcom)
6) *Quiz My Angel 2* (Namco)
7) *Dinamite Baseball 97* (Sega)
8) *G-Darius* (Taito)
9) *VS Mahjong Brand new Star* (Jaleco)
10) *Majhong Final Romance* (Video system)
11) *Majhong Hyper Reaction* (Sammy)
12) *Winning Spike* (Konami)
13) *X-Men vs Street Fighter* (Capcom)
14) *Virtua Striker* (Sega)
15) *Raiden Fighters* (Seibu)

SCHEDE DEDICATE

1) *Final Furlong* (Namco)
2) *The Lost World* (SD/DX) (Sega)
3) *Densha de Go Go* (Taito)
4) *The House of the Dead* (Sega)
5) *Tokimeki Memorial Tell me your Heart* (Sega)
6) *Top Skater* (Sega)
7) *Side by Side 2* (Taito)
8) *GTI Club* (DX/2P)
9) *Armadillo Racing* (Namco)
10) *Tokyo Wars* (Namco)
11) *Scud Race* (Sega)
12) *Point Blank* (Namco)
13) *Time Crisis* (SD/DX)
14) *Gunblade NY* (Sega)
15) *Virtua Fighter 3* (Sega)

(* fonte: *Game Machine*, 15 settembre 1997)

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 - Fax 011/606.89.85

E-MAIL: AMICI @ INRETE.IT

Amici di Giochi
CORSO ROMA 48 - MONCALIERI
Moncalieri
Torino
Corso Roma, 48

Orario: 9-13,30/15,30-19,30

- prezzi esclusivi per corrispondenza
- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

JUDGE DREDD TELEFONARE

NIGHTMARE CREATURE
NIGHTMARE CREATURES TELEFONARE

MOTO RACER L. 89.000

Fighting Force TELEFONARE

x PSX e NINTENDO TELEFONARE
ECCEZIONALE con pedali
ACCESSORI
JOYPAD ANALOGICO

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

PLAYSTATION

4-4-2	L.	79.000
PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO OFFERTA		
ACC JOYPAD PAL	L.	49.000
ACC LINK CABLE PAL	L.	39.000
ACC MEMORY CARD PAL	L.	39.000
ACC MOUSE PAL	L.	59.000
ACTUA SOCCER 2	L.	95.000
AGENT ARMSTRONG	L.	95.000
BIOHAZARD (RESIDENT EVIL)	L.	95.000
BIOHAZARD DASH	L.	139.000
BROKEN SWORD	L.	92.000
BROKEN SWORD 3D		TELEFONARE
BUBBLE BOBBLE 2		TELEFONARE
BUGGY		TELEFONARE
BUST A MOVIE III		TELEFONARE
CARNAGE HEART	L.	69.000
CASTELVANIA	L.	95.000
COLONY WARS		TELEFONARE
CRASH BANDICOOT		OFFERTA
CRASH BANDICOOT 2		NOV. PRENOT.
CROC		TELEFONARE
DARKLIGHT CONFLICT	L.	79.000
DEATHTRAP DUNGEON		TELEFONARE
DIE HARD TRYLOGY	L.	92.000
DISCWORLD 2		TELEFONARE
DUKE NUKEM 3D		NOV. PRENOT.
F 1	L.	96.000
FATAL FURY	L.	79.000
FIFA '97	L.	65.000
FIFA '98		TELEFONARE
FINAL FANTASY VII		TELEFONARE
FORMULA 1 '97		OFFERTISSIMA
FORMULA KARTS		TELEFONARE
G POLICE		TELEFONARE
GRAN TOUR RACING		TELEFONARE
INDIPENDENCE DAY	L.	79.000
INT. SUPER STAR SOCCER PRO	L.	95.000
JACK NICKLAUS		TELEFONARE
K1 LEGEND KICK BOXING		TELEFONARE
KING OF FIGHTER		OFFERTA
MARVEL SUPER HEROES		TELEFONARE
MECHWARRIOR 2		OFFERTISSIMA
MEGAMAN X3	L.	79.000
MICROMACHINE 3D	L.	92.000
MONSTER TRUCK	L.	92.000
MOTO RACER	L.	92.000
MUSEUM VOL. 2		OFFERTISSIMA
MUSEUM VOL. 3		OFFERTISSIMA
NAMCO MUSEUM VOL. 1		OFFERTA
NBA LIVE 97	L.	59.000
NHL 97	L.	59.000
NIGHTMARE CREATURES	L.	92.000
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEI	L.	92.000
PANDEMONIUM	L.	79.000
PANDEMONIUM 2		TELEFONARE
PARAPPA THE RAPPA	L.	79.000
PORSCHE CHALLANGE	L.	79.000
PSYCHIC FORCE	L.	79.000
RAGE RACER	L.	92.000
RAMA		TELEFONARE
RAPID RACER		TELEFONARE
RAY TRACER	L.	89.000
ROSCO McQUEEN		TELEFONARE
SAMURAI SHOWDOWN	L.	79.000
SENIBLE SOCCER 2000	L.	92.000
SENTIENT	L.	95.000
SINDACATE WARS	L.	89.000
SOUL BLADE	L.	92.000
SPIDER	L.	79.000
SUI KODEN	L.	92.000
SUPER PANG COLLECTIONS		TELEFONARE
STREET FIGHTER EX 3D	L.	89.000
TEST DRIVE 4		TELEFONARE
TEKKEN 2	L.	92.000
THE LOST WORLD	L.	92.000
THE NEED FOR SPEED II	L.	85.000
THEME HOSPITAL		TELEFONARE
TIME CRISIS		TELEFONARE
TOMB RAIDER + JOIPAD		OFFERTISSIMA
TOMB RAIDER 2		NOV. PRENOT.
TOTAL DRIVING		TELEFONARE
TOTAL NBA '97	L.	79.000
TOURING CAR COLL.		TELEFONARE
TRASPORT TYCOON	L.	89.000
TWISTED METAL 2	L.	85.000
V-RALLY		OFFERTISSIMA
VANDAL HEARTS	L.	95.000
WAR KRAFT 2	L.	95.000
WIPE OUT 2097	L.	89.000

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PlayStation
PLATINUM da L. 42.000

AIR COMBAT PLAT - BUST A MOVIE 2 PLAT - FADE TO BACK PLAT - FIFA 96 PLAT - ACTUA SOCCER PLAT - LOADED PLAT - ALIEN TRILOGY PLAT - RIDGE RACER PLAT - RAYMAN PLAT - TEKKEN PLAT - TOSHIDEN PLAT - WIPEOUT PLAT - DESTRUCTION DARBY PLAT - TRUE PIN-

OFFERTISSIMA
FORMULA 1 '97

V-RALLY
L. 89.000
PlayStation

OFFERTISSIMA con pistola

TOMB RAIDER II
PRENOTARE

L. 92.000
MDK
PlayStation

TELEFONARE
Final Fantasy VII

L. 89.000
x PSX e SAT
Croc

ODDWORLD
L. 89.000
PlayStation

TELEFONARE
Castlevania

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO
L. 89.000

L. 92.000
DUKE NUKEM 3D

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati,

SI EFFETTUA LISTINO

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

della serie apparirà probabilmente su Model 4 non prima della seconda metà del 1998. Un altro titolo AM2 in display era l'ottimo ***Motor Raid*** (Model 2), una sorta di ***Road Rash*** all'ennesima potenza. Gioco di corsa futuristico che riprende le atmosfere e gli scenari di ***WipEout, Motor Raid*** offre fondali estremamente definiti e un'azione frenetica. Come in ***Road Rash*** è ammessa ogni genere di scorrettezza come scalciare gli avversari per sbatterli fuori dalla pista. Il comando di attacco è collocato sulla parte sinistra del manubrio, mentre sulla destra c'è il pulsante del turbo. ***Motor Raid*** include cinque differenti piloti e altrettante moto. La fonte di ispirazione del gioco sono le folli corse in moto di *Akira*, il manga di Otomo e di *Venus Wars*. L'accompagnamento sonoro del gioco è rigorosamente techno. Il cabinato di ***Motor Raid*** è una semplice variante di quelli di ***Manx TT***. Davvero niente male. AM1 ha introdotto due simulazioni di sci basate sul medesimo cabinato. Il primo è ***Water Ski***, un'evoluzione diretta di ***Jet Ski***, mentre il secondo è ***Ski Champ***, un clone di ***Alpine Racer*** sviluppato su Model 3. Il gioco si apre con il lancio col paracadute dello sciatore poligonale da un elicottero. Cinque differenti personaggi, dotati di tecniche peculiari e altrettanti scenari. Davvero spettacolare, soprattutto quando il vostro sciatore deve competere contro un treno in corsa! ***Ski Champ*** è il titolo del momento in Giappone ed è anche il primo gioco su Model 3 sviluppato da AM1. AM3 ha presentato una versione migliorata di ***Le Mans 24***. Sottotitolato ***La Légende s'écrit sous vos yeux***, il gioco di corsa dei creatori del mitico ***Sega Rally*** propone sei differenti vetture: Mc Laren F1GT, Porsche 911 GT1, Ferrari F40 GTE, Sauber Mercedes, Mazda 787B e Nissan Nismo GT-R LM. La gara virtuale si svolge nell'arco delle 24 ore simulate e introduce un elemento innovativo: il sistema di entrata in gioco libera. La competizione simulata continua anche quando nessun *player* umano sta effettivamente giocando ed è pertanto possibile inserirsi in gara in qualunque momento. Il sistema consente di vivere le ventiquattro ore della gara in dieci minuti o poco più. Condizioni meteorologiche variabili, come vuole il *trend*. La gara si svolge anche di notte: in questo caso la visibilità è fortemente ridotta e dovremo fare affidamento ai fari della nostra vettura per illuminare il tracciato. Il sistema di gioco registra incidenti e cambiamenti climatici simulati dopo ogni partita e, in questo modo, ogni partita differisce dalla precedente. Fino a sei giocatori possono prendere parte alla gara. Quattro le visuali selezionabili, come in ***Scud Race. Le Mans 24*** include una versione ottimizzata del radar di ***Daytona USA*** per localizzare immediatamente la posizione degli avversari. Superando le altre vetture si ottengono punti e secondi bonus. Vincendo la competizione si viene premiati con un'ulteriore gara. A prima vista, ***Le Mans 24*** non sembra un titolo graficamente rivoluzionario. In realtà, la fluidità e la velocità dell'ultima produzione AM3 non trovano eguali nell'offerta attuale. Dal punto di vista ludico, il *gameplay* di ***Le Mans 24*** richiede una notevole abilità tecnica. Il tracciato presenta numerose curve a gomito, passaggi stretti e avversari decisamente validi. Anche nei livelli più facili, non è facile tenere in pista la propria vettura. C'era anche ***Winter Heat***, sviluppato su scheda ST-V/Titan, edizione aggiornata di ***Decathlete*** che sarà introdotta in occasione delle olimpiadi invernali di Nagano (di cui, per altro, Sega non possiede la licenza). Otto differenti eventi: sci di velocità, salto, discesa libera, slalom, bob, fondo, etc. Mrs. Kumagai ha infine introdotto ***Lost World Special***, un seguito di ***Lost World: Jurassic Park*** previsto esclusivamente per le sale giochi Sega sparse per il mondo (in Europa lo vedremo solo al *SegaWorld* di Londra). Il cabinato è costituito da un sistema idraulico che simula i movimenti di una jeep. Lo schermo di ottanta pollici (2.5 volte più grande del precedente) rende l'esperienza ludica davvero spettacolare. Assolutamente apocalittico. Ancora una volta, Sega ha dimostrato di privilegiare la via del miglioramento tecnico sull'innovazione ludica, ma i risultati ottenuti lasciano davvero a bocca aperta. Model 3 sembra ormai diventato standard per Sega: i costi di produzione sono scesi notevolmente e, al contrario, le gettoniere di titoli come ***Scud Race*** si sono riempite molto più rapidamente. La grande esse ha già annunciato che in occasione del prossimo *AOU Show* verrà presentato una nuova versione di Model 3 equipaggiata da scheda MPEG2. L'obiettivo? Fondere videogiochi e cinema. La tecnologia, finalmente, lo consente.

KONAMI

C'era grandissima attesa per l'introduzione della nuova scheda Cobra, in fase di progettazione da anni. Tuttavia, la presentazione non ha impressionato in modo significativo il pubblico. Una versione quasi completa di ***Fighting Wushu*** era in *display* nel grande stand Konami, ma aldilà di una cosmesi indubbiamente splendida, il gioco non è sembrato in grado di competere con ***Virtua Fighter 3*** in termini di fluidità dell'azione e livello di dettaglio. Precedentemente conosciuto come ***PF573, Fighting Wushu*** è stato introdotto da Konami come il "capostipite di un nuovo genere", il *MAOC*, acronimo di *Martial Art Olympic Comedy*, ossia commedia olimpica di arti marziali. Da poco disponibile nelle sale giochi nipponiche, ***Fighting Wushu*** include otto differenti lottatatori e condizioni metereologiche variabili durante gli incontri. Per quanto concerne gli scenari, Konami andrebbe accusata di plagio per aver letteralmente copiato alcuni fondali del *beat'em up* Sega, come quello di Akira o quello marino. Va comunque sottolineata l'incredibile qualità delle *texture*. Lo stage di Hong Kong, in particolare, è caratterizzato da numerosi livelli di parallasse che simulano efficacemente l'effetto di tridimensionalità. Il movimento della telecamera virtuale che riprende l'azione dà al gioco un'atmosfera molto dinamica. Non ci sono scenari acquatici, come in ***Virtua Fighter 3***, pertanto non possiamo sbilanciarci circa le capacità di trasparenza della scheda Cobra. Il *gameplay* sembra ricalcato da quello del picchiaduro di Suzuki, ma – a nostro avviso – ***Fighting Wushu*** non offre lo stesso livello di divertimento. L'aspetto più interessante del *beat'em up* Konami consiste nell'Intelligenza Artificiale dei lottatori, capaci di imparare le nostre tecniche e reagire di conseguenza. Il gioco sfrutta una tastiera di tre pulsanti a cui corrispondono altrettanti movimenti del lottatore: guardia, pugno, calcio. Una manopola permette di spostarsi lateralmente o in profondità come in ***Tohshinden*** per PlayStation. Konami non sembra aver risolto efficacemente il problema degli attacchi aerei: eseguire un salto non è facile e anzi si finisce spesso per facilitare le cose agli avversari. Si sente la mancanza di un comando di fuga. ***Fighting Wushu*** non prevede alcun *ring out* per non appesantire eccessivamente il lavoro della CPU. In conclusione, ***Fighting Wushu*** sta a ***Virtua Fighter 3*** come ***Dead or Alive*** stava a ***Virtua Fighter 2***. Konami prevede di distribuire due differenti versioni: una equipaggiata da uno schermo di 29 pollici e una da cinquanta. Nel caso siate interessati all'acquisto, segnaliamo che a prima costa 998.000 yen, mentre la seconda 1.480.000. Lasciamo a voi il compito di fare l'equivalenza... Il secondo titolo di punta, ***Racing Jam***, non montava una scheda Cobra come annunciato, ma la meno potente Hornet (la stessa impiegata per ***Hang Pilot***). La versione Cobra non sarà pronta prima del 1998. Il solito *demo* della versione pompata stravisto alle precedenti manifestazioni girava allegramente sui maxi-schermo collocati nello stand. ***Racing Jam*** offre quattro modalità di gioco: gara contro il tempo, *Course Racing, Winding Road Circuit* e *Gymkhana Racing* (il più interessante). Quest'ultimo è suddiviso in quattro sotto-modalità: principante, dilettante, esperto e pratica (il più difficile di tutti). Sarà possibile customizzare le proprie vetture da un menu piuttosto ricco di opzioni. Considerando l'elevato numero di percorsi e la possibilità di elaborazione della vettura, ***Racing Jam*** appare come un ibrido tra un gioco da bar vero e proprio e un titolo per console (***Gran Turismo*** *anyone*?). Graficamente parlando, la versione Hornet di ***Racing Jam*** non sembra molto più definita di ***Midnight Run*** (in arrivo la versione PlayStation, tra l'altro), mentre quella sviluppata su Cobra è decisamente più sofisticata, almeno a giudicare dal *demo*. Konami non è tuttavia stata in grado di fornire una data di usci-

RACING JAM *(KONAMI): UN COIN-OP IN DOPPIA VERSIONE, COBRA E HORNET.*

IL GIOCO PIÙ GETTONATO DAGLI SVILUPPATORI SEGA PRESENTI ALLO SHOW È STATO FIGHTING WU-SHU DI KONAMI!

INCENDIO DOLOSO, FURTO D'AUTOBUS, INVESTIMENTI,

È CRIMINALE...

CONTRABBANDO DI DROGA, RAPINA, ASSASSINIO, MASSACRO,

NON GIOCARE.

FINALMENTE
QUALCOSA DI DIVERSO DA FARE CON LE MACCHINE INVECE DEL SOLITO INSULSO GIRETTO SU CIRCUITI SUPERCOMPLICATI...

VAI E COLPISCI: PERCHÉ IL CRIMINE *PAGA*, MA SOLO QUANDO È MERITATO.

E NON DIMENTICARTI DI ALLACCIARE LE CINTURE.

GTA

Grand Theft Auto

PC CD

Requisiti sistema: Windows 95 e DOS
Processore: P133 (Raccomandato)
CD-Rom: 2-X
Memoria: 16 MB Ram
Spazio su disco fisso: 17 Mb

PlayStation

BMG i Giochi Che Ti Danno Alla Testa!

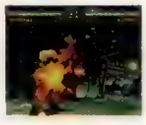
INTERACTIVE VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02881.2294

ta della versione "deluxe". Dal punto di vista estetico, i risultati conseguiti dai programmatori Konami con Cobra sono, in alcuni casi, largamente inferiori alle migliori cose viste su Model 3. Se si tiene però conto che siamo ancora alla prima generazione di software Cobra, mentre Sega sta già sviluppando prodotti Model 3 di terza generazione, la partita tra i due colossi è ancora lunga. Quello che manca a Konami, tuttavia, è uno Yu Suzuki che trasformi in oro tutto ciò che tocca... Il prezzo della piattaforma Cobra è di 2.600.000 yen, quasi il doppio di Model 3 e questo pesa non poco sugli investimenti della grande kappa. Altri titoli presenti in fiera, ma tecnicamente inferiori, erano ***Beat Mania*** – che ci permette di simulare uno sgamatissimo DJ – ***Sky Devastator*** (sparatutto dalla grafica obsoleta e dal controllo se possibile peggiore), ***Rushing Heroes*** (simulazione di football) e una versione *updatata* di ***Solar Assault***.

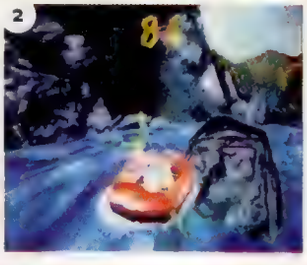
Namco

Motocross Go! è una simulazione di motociclismo *off-road* basata su System 23. Se in ***Final Furlong***, il giocatore gareggiava su mini-cavalli, qui le gare si svolgono su mini-motociclette.
Graficamente parlando, il gioco non setta alcun nuovo standard, ma in termini di coinvolgimento, si impone largamente su un sacco di titoli ultrapompati. Bastano un paio di partite per sviluppare dipendenza.
Motocross Go! è stato sviluppato dallo stesso team di ***Suzuka 8 Hours*** e ***Cyber Cycles***. Il gioco supporta il *multi-link*: fino a quattro piloti possono gareggiare contemporaneamente. Il cabinato monta motociclette sponsorizzate da Yamaha e offre un sistema *di force feedback* molto sofisticato. Potremo scegliere tra due categorie di motociclette: 250 cc e 400 cc. Sono previsti due tipi di cabinati: deluxe (50 pollici) e normale (29 pollici). Come in ***Jet Ski***, alcune scene sono state volontariamente esagerate per accrescere l'impatto visuale del gioco. I salti, ad esempio, sono assolutamente irrealistici: le moto possono compiere balzi prodigiosi. La difficoltà del gioco non è elevata: al pari di ***Final Furlong***, ***Motocross Go!*** è pensato per un'*audience* non troppo esigente in termini ludici. ***Rapid River*** consente di cavalcare un gommone su rapide velocissime. Per muovere il gomone sarà necessario remare letteralmente: specie in occasioni di vortici, la fatica è enorme. Il mezzo si muove sia in avanti sia

controcorrente, ma in quest'ultimo caso le energie da spendere saranno doppie. Gli scenari sono spettacolari: *Volcano land, Glacier land, Dinosaur land, The Big Canyon*, etc... All'angolo di un fiume è possibile scogere il capoccione del dinosauro di *The Lost World*. ***Rapid River*** è stato accolto con grande entusiasmo al *JAMMA Show*. L'attesissimo ***Ehrgeiz: God Bless The Ring*** troneggiva al centro dello stand. Picchiaduro tridimensionale sviluppato in collaborazione con Square, ***Ehrgeiz*** riprende direttamente il sistema di combattimenti di ***Tobal*** (non a caso, gli autori sono proprio i programmatori di Dream Factory), con l'aggiunta di un nuovo pulsante di fuga. Durante gli incontri, i personaggi si spostano automaticamente fino ad assumere la posizione strategicamente meno scomoda. La versione presentata a Tokyo includeva solo quattro personaggi e sembra che Namco non intenda aggiungerne molti altri. Il *gameplay* di ***Ehrgeiz*** non ha nulla a che vedere con la linearità di titoli come ***Virtua Fighter 3*** e ***Tekken 3***, ma ricorda vagamente i vari ***DragonBall***. I lottatori possono spararsi palle di fuoco da grande distanza. Elevata l'interazione con i fondali: è possibile lanciarsi addosso oggetti o usarli come difesa. A livello tecnico, ***Ehrgeiz*** presenta una grafica molto puli-



Ehrgeiz ***introduce una rottura netta rispetto ai picchiaduro tradizionali ed è il risultato della collaborazione tra Namco e Squaresoft/ Dream Factory.***



1) **Motocross Go!** ***si basa su hardware System 23***
2) **Rapid River:** ***spettacolare gioco di rafting basato su scheda Gorgon.***

ta e priva di sbavature. Al pari di ***Tekken 3*** è stato sviluppato su System 12. Mr Ishii, leader di Dream Factory e *producer* di ***Tobal 1 & 2***, era presente allo stand per raccogliere in diretta le reazioni del pubblico al suo ultimo gioco. Ishii aveva fatto parte del team di ***Tekken*** e i suoi ex-colleghi namchiani mal celavano un certo imbarazzo (o forse un po' di invidia?). Fatto sta che, dopo la sua dipartita da Namco, il figliol prodigo è tornato a casa, pur entrando dalla porta di servizio... Ishii ha lasciato intendere che ***Ehrgeiz*** potrebbe apparire su PlayStation prima di quanto ci si aspetti e che un terzo episodio di ***Tobal*** è attualmente in fase di progettazione per la piattaforma Sony. Dalle voci raccolte nello stand Namco pare inoltre certa una versione *updatata* di ***Tekken 3*** in sala giochi entro la fine dell'anno, mentre per quanto riguarda la conversione PlayStation, febbraio '98 sembra essere la data di uscita più probabile (vedere **Big in Japan** per ulteriori informazioni). ***Final Furlong***, già disponibile in Giappone, era nuovamente in *display*. Autentico mattatore dell'ultima stagione *coin-op* giapponese, ***Final Furlong*** ha attratto un grande numero di giocatori anche durante la tre giorni fieristica: si tratta di una simulazione di corse di cavalli (genere ludico che sta crescendo notevolmente in questi ultimi anni in Giappone, basti pensare che la serie ***Derby Stallion*** ha superato il milione di copie vendute). ***Libero Grande*** è una simulazione di calcio di buona qualità, ma inferiore largamente a ***Virtua Striker 2***. ***Super World Stadium*** è l'ennesimo simulatore di baseball, mentre ***Toukon Retsuden 3*** è la versione *coin-op* del popolare gioco di wrestling sviluppato da Tomy (*hardware:* System 12). C'era infine ***Pinpoint Shot***, una sorta di seguito di ***Point Blank/ Gun Bullet*** per quattro giocatori. Per concludere, Namco ha introdotto una serie di titoli di grande qualità ludica. Il mercato, fino ad oggi, le sta dando ragione: a settembre, ***Tekken 3*** e ***Final Furlong*** erano i titoli più gettonati nelle loro rispettive categorie. Se si considera che ***Tekken 3*** è uscito nove mesi fa, si comprendono le dimensioni del successo Namco. Questo spiega anche perché la casa di Nakamura abbia preferito posticipare ulteriormente l'introduzione della nuova scheda System 33. C'è sicuramente spazio sul mercato per prodotti di buona qualità tecnica perché ciò che spinge i giocatori a infilare l'ennesimo gettone è il divertimento che scaturisce da una partita, non la grafica.

Capcom

Una fiera dedicata ai *coin-op* senza un "nuovo" episodio di ***Street Fighter*** sarebbe come una partita di calcio senza pallone: in altri termini, non si è mai vista. Fedele alla tradizione, Capcom ha introdotto ***Street Fighter III 2nd Giant Attack***, un *update* del terzo episodio che include due nuovi personaggi, Hugo, un gigante dal sangue di ferro che ricorda moltissimo l'Andre di ***Final Fight*** (1989) e Urien, il distruttore, simile al Gill di ***Street Fighter 3***. Un paio di attacchi nuovi e le *Street-Fighter EX Super Arts* (il quarto livello delle *Super Arts*) completano le innovazioni del nuovo *coin-op*. Tra gli attacchi segnaliamo la possibilità di eseguire quella che Capcom definisce "*personal action*", azione personale. Premendo il calcio forte e il pugno forte assieme si innesta un super attacco inedito, diverso per ogni lottatore. La nuova versione include più *frames* di animazioni e un livello di dettaglio leggermente superiore.
Pocket Fighters (***Gem Fighters*** in Europa), è uno *spin-off* della saga di ***Street Fighter*** caratterizzato da una maggiore originalità. ***Pocket Fighter*** è indirizzato a un pubblico infantile e presenta un *gameplay* molto semplice ed immediato: laddove gli episodi di ***Street Fighter*** includono pulsantiere a sei tasti, ***Pocket Fighter*** ne sfrutta solo tre a cui corrispondono calcio, pugno e mossa speciale. Dieci personaggi differenti dal look obeso o "*super deformed*" tratti dai più grandi successi Capcom: ***Street Fighter 2*** (Ryu, Ken, Zangief, Chun-Li e Ibuki), ***Street Fighter Alpha*** (Sakura), ***Warzard*** (Tabatha) e ***Vampire Saviour*** (Felicia, Lei Lei, Morrigan). I personaggi avranno la possibilità di cambiare costume e mascherarsi. Il tipo di *combo* performabili dipenderà dal tipo di costume indossato dai vari personaggi. Raccogliendo le gemme che appaiono saltuariamente nei vari scenari è possibile implementare alcune mosse speciali, aumentare la velocità di movimento etc. Sarà possibile anche sottarre ai nostri avversari le gemme già raccolte. Un giochino esilarante che rinfresca un *concept* davvero stantio. Capcom ha anche intodotto un titolo poligonale dal titolo ***Rival Schools United by Fate***, che tradotto suona come "*scuole rivale unite dal destino*". Il gioco è conosciuto anche come ***Legion of Heroes*** (***Shiritsu Justice Gakkuen***). Picchiaduro tridimen-

Nikki
è cresciuta...
e il
divertimento
è ancora
più grande
....Tuffati nelle
profondità
della tecno -
alienazione con
PANDEMONIUM 2 !
Unisciti a NIKKI,
la tostissima
e sexissima maga,
a FARGUS, l'eccentrico
piromane, e SID
nella loro psichedelica
presa per catturare la Cometa
delle Infinite Possibilità.
Pandemonium 2
BMG
i Giochi Che Ti Danno Alla Testa!
CRYSTAL DYNAMICS
PlayStation
INTERACTIVE
VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02881.2294
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT
www.bmginteractive.com

sionale dalle atmosfere decisamente nipponiche, ***Rival Schools*** è incentrato sugli incontri di arti marziali tra gli studenti delle più prestigiose scuole superiori nipponiche, come Gorin, Gedo, Pacific e Taiyo. Il gioco è stato sviluppato dai creatori di ***Street Fighter EX***: Akira. I giocatori potranno scegliere tra cinque differenti *team* di tre caratteri ciascuna. Finali differenti e *pattern* di combattimento variabili. ***Rival Schools*** riprende direttamente il sistema degli indicatori su schermo di ***X-Men VS Street-Fighter*** che cresce quando il giocatore si sta proteggendo o parando un colpo avversario nonché la possibilità di chiamare un altro personaggio mentre si sta effettuando un attacco. ***Rival Schools*** utilizza quattro pulsanti e propone due modalità di gioco: solitario e team. Ottime le animazioni: 60 *fps*. A giudicare dalle file che si sono create nello stand Capcom durante la tre giorni fieristica, il successo sembra assicurato. Delusi coloro che speravano di trovare in fiera ***Vampire Saviour 2***. Il gioco è apparso nelle sale giochi qualche giorno dopo, ma la mancata presentazione ufficiale è sospetta... Abbiamo avuto la possibilità di vedere anche delle versioni molto incomplete di ***Star Gladiators 2*** e ***Street Fighter EX 2***. I rappresentanti Capcom hanno inoltre dichiarato che lo sviluppo di ***Street Fighter Alpha 3*** è in fase avanzata e che prossimamente debutterà in sala giochi un nuovo *update* di ***Street Fighter***, provvisoriamente intitolato ***Third Impact***. Tutto sommato, la solita Capcom...

STREET FIGHTER 3 SECOND IMPACT GIANT ATTACK: *VERSIONE UPDATATA DEL POPOLARE HIT CAPCOM CHE INCLUDE DUE NUOVI LOTTATORI, URIEN E NUCO.*

***1) IL TITOLO OCCIDENTALE DI* POCKET FIGHTER *È* SUPER GEM FIGHTER MINI MIX.**
2)* RIVAL SCHOOLS UNITED BY FATE: *INTENSO PICCHIADURO POLIGONALE INCENTRATO SUI COMBATTIMENTI DI LICEALI EVIDENTEMENTE ANNOIATI DALLE LEZIONI.

SNK

Di solito, la qualità di un gioco migliora man mano che si avvicina la data di uscita. Per ***Samurai Spirits 64*** vale esattamente l'opposto. Le prime immagini e i primi *demo* presentati da SNK erano inconfutabilmente migliori della versione presentata al *JAMMA* . I casi sono due: o SNK ha ingannato la stampa presentando demo realizzati con *workstation* Silicon Graphics, oppure qualche spirito maligno ha influito negativamente sullo sviluppo del gioco. L'ultima versione di ***Samurai Spirits 64*** è infatti paragonabile a un buon gioco per console, ma non può nemmeno lontanamente competere con i *coin-op* dell'ultima generazione. Il livello di spixellilazione e la rozzezza dei poligoni sono solo alcuni dei difetti di un gioco che sulla carta sembrava promettere grandi cose. Per qualche misterioso motivo, i fondali tridimensionali sono stati rimpiazzati da scenari statici in due dimensioni di una grettezza inquietante. I lottatori appaiono del tutto sproporzionati e, sotto certe angolature, quasi deformi. La transizione dal 2D al 3D sembra aver messo in crisi SNK e anche la commercializzazione a livello casalingo di Hyper Neo Geo 64 è ora compromessa. ***Samurai Spirits 64*** miscela elementi a due e tre dimensioni, ma il risultato è tutt'altro che convincente, soprattutto dal punto di vista grafico. Viceversa, ***Road Edge*** è stato nettamente implementato rispetto all'ultima presentazione. Il gioco di corsa ha subito un *restyling* notevole. I tracciati del gioco sono caratterizzati dalla doppia carreggiata: le automobili non vanno in un'unica direzione, ma scorrono in entrambi i sensi e questo rende i sorpassi molto più pericolosi del solito. Il gioco include vari scenari suddivisi in tre aree principali: Nord Europa, Stati Uniti e Asia. Quattro auto disponibili: Toyota Pajero, Land Rover, Mitsubishi Hilux Pick-up e la fittizia Neo-Geo Field Fox. L'unico difetto di ***Road Edge*** è la velocità: il gioco appare davvero troppo lento in certi frangenti. ***King of Fighters '97*** ha catalizzato l'attenzione dei fans della serie, ma non si sono visti né ***Fatal Fury 64*** né altri titoli attesi. Per il "vecchio Neo Geo" segnaliamo l'ottimo ***Shock Troopers***, uno sparatutto a scorrimento orizzontale. Un'edizio-ne da dimenticare per SNK.

TAITO

L'attrazione principale dello stand Taito era la nuova versione di ***Psychich Force***, ambientata nel 2012 e basata su *chipset* 3Dfx. La scheda - soprannominata Wolf - è in grado di muovere un milione di poligoni al secondo a una risoluzione di 512x240 oppure di 640x480. Il gioco ha impressionato per la fluidità delle animazioni e per gli effetti speciali di grande impatto visivo. Le inquadrature cinematografiche contribuiscono ad accrescere la spettacolarità dei combattimenti aerei. I primi piani, inoltre, sono molto più frequenti rispetto alle precedenti versione. I personaggi si combattono in un'orgia di effetti speciali. Il *look* decisamente giapponese potrebbe comprometterne il successo in occidente, ma l'entusiasmo degli *otaku* lascia intendere che Taito ha fatto di nuovo centro sul mercato domestico. Nello stand Taito abbiamo anche visto ***Darius II Plus***, che include una nuova modalità per principianti, nuovi *power-up* e un pulsante di fuoco. Tra gli altri titoli in display segnaliamo i "vecchi" ***Densha de Go Go*** e ***Side-by-Side 2***.

MIDWAY

Unica azienda americana presente alla manifestazione nipponica, Midway ha introdotto, nel disinteresse generale, ***Mortal Kombat 4***. Il titolo di Boon e Tobias presenta quindici personaggi dichiarati e tre segreti. Nuovi tecniche di combattimento ed effetti speciali di grande impatto sono le uniche caratteristiche interessanti del picchiaduro americano. Il gioco è stato sviluppato su scheda Zeus, capace di visualizzare fino a 1.2 milioni di poligoni quadrilaterali al secondo. Le animazioni sono molto fluide e anche gli effetti di illuminazione sono all'altezza della situazione. Tra le altre novità targate Midway segnaliamo ***Off Road Challenge*** (otto tracciati e otto fuoristrada, più quattro segreti), ungioco di corsa che ha riscosso molto più successo di ***Road Edge***. ***Off Road Challenge*** consente di gareggiare su tracciati differenti (fango, rocce, sterrato, sabbia etc.). I fuoristrada rispondono molto bene ai comandi e la giocabilità appare ottima. È persino possibile migliorare le prestazioni del proprio veicolo acquistando nuove parti dal meccanico (virtuale) di fiducia. Infine, Midway aveva in *display* anche ***Blitz***, una simulazione di football. I titoli americani avranno vita dura su un mercato – quello giapponese – caratterizzato da un rigido protezionismo.

CONCLUSIONI

Jaleco ha presentato ***Over Rev***, pallido seguito di ***Super GT 24th*** nonché ***Tetris 2***. Fuuki/Sunsoft ha introdotto ***Asurablade Sword of Destiny***, un discreto picchiaduro bidimensionale. Tecmo aveva in *display* lo sparatutto verticale ***Strikers 1945 II***, la simulazione di corsa di cavalli ***Gallop Racer 2*** e ***Cotton 2***. Tecmo ha inoltre annunciato lo sviluppo di ***Dead or Alive 2***. Kaneko ha avuto il coraggio di presentare il banalissimo gioco di corsa ***Speed Drive***. Data East invece ha pensato bene di produrre una sorta di simulatore di sedia elettrica (!!!), ***Shocker***, che trasmette scosse di corrente di leggera intensità. Totalmente demenziale. Le piccole case di produzione sembrano incontrare sempre maggiori difficoltà in un mercato dominato da pochi colossi. Non è azzardato prevedere che molte piccole etichette verranno assorbite dalle sei sorelle (Sega, Konami, Namco, Capcom, SNK, Taito) oppure scompariranno del tutto nei prossimi anni. Tirando le somme, dalla trentacinquesima edizione del *JAMMA show* esce sconfitta la creatività. Ancora una volta, l'industria sembra premiare seguiti e cloni rispetto ai progetti più originali. L'unica casa che non ha perso la voglia di sperimentare nuove soluzioni ludiche sembra essere Namco, che con titoli come ***Final Furlong***, ***Rapid River*** e ***Motocross Go!*** ha dimostrato che è possibile conciliare le esigenze di mercato con l'innovazione ludica. Mentre Sega sembra concentrarsi su picchiaduro e giochi di corsa di alto livello, Namco preferisce corteggiare il pubblico meno esigente con schede poco costose. ***Ehrgeiz***, uno dei picchiaduro più gettonati dello *show*, è stato sviluppato su hardware System 12, una tecnologia relativamente economica e solo del 50% più potente di PlayStation. Konami, viceversa, ha tentato di sfidare Sega sul suo stesso campo – quello *hi-tech* – uscendone con le ossa rotte. Né ***Fighting Wushu*** né tantomeno ***Racing Jam*** possono competere con ***Virtua Fighter 3*** o ***Scud Race***, per tacere delle versioni *updatate*. L'esperienza accumulata dai dipartimenti AM permette a Sega di dormire sonni tranquilli.

NICOLAS DI COSTANZO

COURIER CRISIS

Prova a consegnare il pacco...

Sei un **BICI-CORRIERE** intrappolato nel traffico cittadino, alle prese con messaggi da distribuire, pacchi da consegnare, e devi muoverti più veloce che puoi... Il caffè e **L'ADRENALINA** del fumo sono la tua unica benzina; pedala in fretta e corri attraverso la città verso il tuo **OBIETTIVO**, prendi una scorciatoia tagliando vialetti e vicoli per consegnare il tuo carico, solo due cose ti possono **FERMARE**... i pedoni e il traffico !

... se ci riesci !

BMG i Giochi Che Ti Danno Alla Testa!

PlayStation

INTERACTIVE VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02881.2234
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT www.bmginteractive.com

Formula 1 '97: la verità!

__Formula 1 '97__ ha già sbriciolato ogni record di vendita in Inghilterra, totalizzando in soli due giorni di vendita oltre __35.000 copie__, solo cento pezzi in meno della versione PC di __Command & Conquer: Red Alert__, che detiene il record assoluto. Anche in Italia, il sequel targato __Bizarre Creations__ sta letteralmente spopolando e quasi certamente supererà le __60.000 unità__ del primo episodio. Ma la cosa più interessante è che – se si eccettuano le pubblicazioni che dipendono da __Sony__ – le __testate specializzate__ non hanno premiato l'ultima fatica di Bizarre Creations con giudizi totalmente entusiastici. La critica videoludica è __morta__? __Super PlayStation Console__ indaga...

IL TEAM CHE HA LAVORATO A FORMULA 1 '97 (FORMULA 1 CHAMPIONSHIP EDITION NEGLI DTATI UNITI) ERA FORMATO DA CINQUE PROGRAMMATORI FISSI. ALTRI SVILUPPATORI HANNO OFFERTO UN CONTRIBUTO OCCASIONALE AL PROGETTO.

Bizarre Creations è un piccolo team di sviluppo di Liverpool fondato nel 1987 da Martyn Chudley. Prima di *Formula 1*, Bizarre Creations era semplicemente una delle tante etichette indipendenti che affollano le scene videoludiche britanniche. I giochi precedentemente sviluppati - *The Killing Game Show* su Amiga, *Fatal Rewind* e *Wiz 'n' Liz* per MegaDrive - non hanno ottenuto infatti grande successo.

Sul finire del 1993, il team si è fortemente potenziato grazie all'arrivo di nuovi programmatori: il progetto era di creare un *action game* per una console che sarebbe uscita verso la fine del 1994, Sony PlayStation. Colpo di scena: Psygnosis commissiona a Bizarre Creations una

simulazione di corsa basata su licenza ufficiale della FIA. Panico! Il progettato *action game* viene messo in *standby* e gli sviluppatori inglesi cominciano a lavorare giorno e notte al gioco più importante della loro breve storia. Gli undici *coders* avevano a disposizione solo quattordici mesi per creare il migliore *racing game* per console. Il risultato, nel bene e nel male, è ***Formula 1***. Un milione e mezzo di copie dopo, Bizarre Creations ha terminato il seguito che ha meritato un controverso 80% sul numero scorso di **Super PlayStation Console**. Molti lettori hanno apprezzato l'onestà critica del recensore, altri lo hanno accusato di eccessivo rigore. Per tutti, abbiamo deciso di ritornare sui pregi e sui difetti di ***Formula 1 '97***. Seguirà dibattito.

Il meglio di Formula 1 '97

1) Incidenti spettacolari. Anche se va segnalato che, in caso di tamponamenti a catena, lo schermo sembra quasi scomporsi in un mosaico di poligoni. Argh...
Inoltre, se le collisioni con le altre vetture appaiono piuttosto realistiche, non si può dire lo stesso dei muretti. Schiantandosi a duecento all'ora contro le protezione, spesso l'auto riporta danni pressochè minimi.
2) Customizzazione dei piloti.
3) Miglioramenti a livello di strategia (vedi sistema di pitstop realistico).
4) Intelligenza Artificiale. Decisamente più sofisticata che nel primo episodio. Le vetture controllate dal computer sono più aggressive,

tenatino di evitare contatti e guidano con maggiore determinazione.
5) Guasti. I meccanici che ci urlano in cuffia "*Cosa è stato?*". Il fumo che esce dal motore. Fermatevi ai box prima che il motore prenda fuoco. Emozionante.
6) Commento in italiano. Ben fatto: come in ***TOCA Touring Car Championship***, si tratta di un autentico adattamento e non di una mera traduzione dall'inglese.
e gameplay. "*Il controllo della vettura è stato migliorato sotto tutti i punti di vista per venire incontro alle esigenze degli estimatori delle simulazioni in quanto tali. Questa volta, per esempio, i freni e le ruote si bloccano individualmente se si frena in modo brusco.*" (Bizarre Creations).
8) Grafica. L'alta risoluzione - in realtà media, leggi 512x256 – rende.

INTERNET

Per mappe di gara dettagliate fino ai minimi dettagli checkate questo sito: http://www.tyrrellf1.com/maps

Il peggio di **Formula 1 '97**

Avevano promesso un seguito totalmente *bug-free*, ma alla prova dei fatti, ***Formula 1 '97***, appare affetto da svariati limiti che ne compromettono la qualità finale.

1) Non è possibile modificare il *set-up* delle vetture durante le qualificazioni, ma solo nella sezione di pratica.

2) Le sessioni di qualifica sono interminabili. Ci voleva tanto ad inserire l'opzione di contrazione temporale di ***Formula 1 GP 1*** & ***2*** di Crammond? Prima di conoscere i migliori tempi bisogna attendere un'ora. Frustrante.

3) Cominciando una gara con condizioni meterologiche variabili, la vettura monta inspiegabilmente pneumatici lisci. La cosa interessante è che, in caso di pioggia, i pneumatici lisci si comportano come se fossero da pioggia...

4) L'efficacia del sistema di penalizzazione in caso di guida pericolosa è altalenante: si possono tamponare le auto avversarie svariate volte senza essere squalificati. In ***TOCA Touring Car Championship***, il computer è molto più severo. È addirittura possibile effettuare sorpassi anche quando sventolano bandiere gialle: assurdo!

5) Il *pad* analogico non è supportato perfettamente: accelerazione e freno sono gestiti attraverso i tasti e non con lo *stick* e il controllo si limita allo sterzo (con il *NegCon* è tutta un'altra cosa). Comunque, calibrando adeguatamente la sensibilità, il *pad* analogico offre un controllo più preciso (specie in curva).

6) ***Formula 1 '97*** è privo dell'opzione di *link-up*, che – per quanto piena di *bug* – costituiva una delle maggiori attrattive del primo episodio. Non è stato inserito nemmeno un quadruplo *split screen* per ovviare alla sua assenza. La modalità in coppia è assolutamente deprimente.

7) Il livello di *pop-up* – come rimarcato nella recensione – è notevolmente peggiorato. Anche i rallentamenti sono più frequenti. Gli sviluppatori avrebbero potuto inserire una modalità di gioco in bassa risoluzione meno penalizzata. ***Formula 1 '97*** trasmette una sensazione di approssimazione a tratti insostenibile: veloce non è una definizione calzante per l'ultimo titolo Psygnosis. "Affrettato" rende meglio l'idea...

8) Il capannello delle macchine del primo episodio è presente – seppure in maniera minore – anche in ***F1 '97***. Bloccatevi a una *chicane* e vedrete il classico procedere "a binario" dei piloti controllati dal computer.

9) Dire che la visuale dall'interno dell'abitacolo di guida poteva essere migliorata è un modo diplomatico per dire che è graficamente penosa.

10) Manca lo specchietto retrovisore, parzialmente compensato dalla visuale posteriore che comunque distrae dalla guida. *"Si tratta di un problema tecnico di rilevante portata. L'inserimento di uno specchietto retrovisore richeide calcoli complessi anche in scene relativamente semplici. La CPU deve calcolare e renderizzare un'intera schermata riprodotta nella sezione speculare e in alcuni momenti, specie quando sullo schermo ci sono molte vetture, si rischia di rallentare troppo l'azione. Questo spiega perché è stato inserito in pochissimi videogiochi di corsa per PlayStation. Inoltre, lo specchietto retrovisore riduce eccessivamente l'area di gioco. Con la visuale posteriore ci si può fare un'idea più accurata della situazione."* (Bizarre Creations)

HINTS & TIPS

Il replay è disponibile: premendo il tasto **Select** del secondo pad, l'opzione apparentemente mancante compare in tutto il splendore.

In alcuni frangenti (specie le curve a gomito) è più comodo scalare in prima – più lunga rispetto al primo episodio – piuttosto che frenare: l'auto sembra rallentare più in fretta.

Ecco come trasformare una normale partita a ***Formula 1 '97*** in un'esperienza del tutto unica. Basta semplicemente inserire uno dei seguenti codici nel menu di selezione del nome del pilota:

NOME PILOTA	EFFETTO
VIRTUALLY VIRTUAL	Grafica virtuale
SWAP SHOP	Musica di sottofondo e nuovi effetti sonori *drum 'n' bass*
PI MAN	Modalità *à la* ***WipEout***
ZOOM LENSE	Visuale sopraelevata
BOX CHATTER	Gli *sprites* dei commentatori su schermo!
BILLY BONUS	Quattro nuovi tracciati, tra cui uno in bianco e nero!
CATS DOGS	Piovono... rane!
TOO EASY	Per terminare al 1° posto
LITTLE WEELZ	Ruote giganti
PEAN ALESI	Per accedere alla sedicesi ma tappa del GP

TAMAGOTCHI: *PULCINI VIRTUALI ANCHE SU PLAYSTATION.*

Big in Japan

Videogiochi *materia di* ***studio scolastico****? In Giappone sì. Nel Paese del Sol Levante è possibile iscriversi alla* ***Human Academy Evocational School****, un istituto che da qualche anno* ***forgia*** *estrosi* ***game designer*** *pronti a rinvigorire un mondo videoludico soffocato da* ***sequel*** *e* ***cloni****. I migliori allievi svolgono attività di tirocinio presso le* ***software house*** *più piccole. Gli anonimi di oggi potrebbero diventare i* ***Miyamoto*** *di domani. E nel nostro paese? Il massimo del conubbio tra scuola e videogames consiste nel giocare di nascosto a* ***Tetris*** *nella tetra aula di informatica. Ancora una volta,* ***Viva l'Itaglia****...*

VISTO CHE IN ITALIA DI SCUOLE DI VIDEOGIOCHI NON SE NE PARLA, potremo sempre consolarci con quella virtuale offerta da ASCII per PlayStation. ***Rpg School 3*** è infatti un *editor* di giochi di ruolo che vi consente di creare un rpg di scuola giapponese modificando le numerose variabili inserite nel programma. Gli unici elementi fissi sono la visuale in 2D e il sisema di combattimento ad attacchi casuali. Tutto il resto è compito del giocatore che potrà creare la storia, disegnare le mappe e caratterizzare personaggi e nemici. E' persino possibile disegnare i propri personaggi per mezzo di un programma incluso nel gioco. Ovviamente il grosso problema che incontrerà il giocatore occidentale di fronte a questo programma è quello della barriera linguistica. Auguratevi quindi che qualche distributore lungimirante si decida ad adattarlo per il mercato occidentale. Se non avete voglia di faticare o vi manca l'estro necessario non vi rimane che affidarvi ai professionisti come Square, ad esempio. Il suo nuovo ***Xenogear*** si sta rivelando come un probabile *best seller* di questo Natale. Tra i nuovi dettagli emersi sul gioco abbiamo la presenza di possenti *mecha* chiamati Gear. L'intera storia sembra ruoti attorno a queste macchine ancestrali che i protagonisti, Wong Fei Fong e Elehaym, utilizzeranno nella loro lotta contro il male. E' stata inoltre confermata la presenza nello staff dell'autore della colonna sonora di ***Chrono Trigger***, notizia che ci consente di ben sperare circa la qualità delle musiche del gioco. Nuovi particolari anche per ***Soukagi*** ed ***Einhander***. Il primo verrà contenuto su ben tre CD per consentire l'inserimento di tutti i dialoghi parlati dei sedici protagonisti. L'interazione con i personaggi avverrà perciò senza la presenza di testo, rendendo così il gioco ancor più ostico per gli occidentali. La data di uscita rimane confermata per quest'inverno. Per quanto riguarda ***Einhander***, una *demo* del gioco verrà distribuita gratuitatamente attraverso i *Digi Cube* presenti nei *convenience store* nipponici. Per ottenerla bastera acquistare un titolo PlayStation. La versione completa del gioco dovrebbe essere distribuita a partire dal 20 novembre in Giappone.

DUAL SHOCK: *DA SONY UN NUOVO PAD ANALOGICO CON FEEDBACK MAGGIORATO.*

PRENDE FORMA TEKKEN 3!

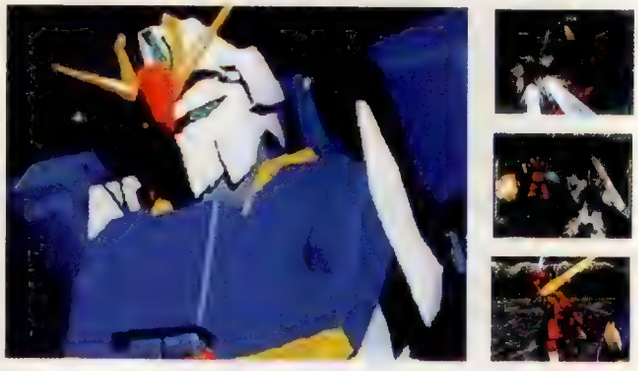
Dopo mesi di attese e silenzi è emerso il primo dettaglio concreto riguardante l'attesa conversione di ***Tekken 3*** prevista entro febbraio '98. Secondo fonti vicine alla Namco, il gioco manterrà i fondali poligonali presenti nel *coin-op*. La conversione si prospetta quindi estremamente fedele, in quanto i fondali sono le prime vittime del procedimento di riduzione della complessità grafica di un gioco. Nuovi chiarimenti anche per ***Bio Hazard 2*** del quale Capcom ha finalmente rivelato il meccanismo del misterioso *zapping system*. Il primo CD conterrà l'intero gioco per entrambi i personaggi: questo significa che al giocatore non verrà chiesto di cambiare il disco durante la partita. Una volta terminato il gioco con un personaggio, e salvato i suoi dati su *memory card*, potrete utilizzare il secondo disco che vi consentirà di giocare con l'altro protagonista nel *zapping scenario mode*. In questa modalità la vostra nuova partita verrà influenzata da tutte le azioni che avevate compiuto nella vecchia, come se il secondo personaggio vi avesse preceduto in ogni stanza prendendo gli oggetti che gli servivano. Sempre Capcom ha annunciato per PlayStation la conversione del picchiaduro robotico ***Cyberbots***. La conversione dovrebbe conservare tutti gli elementi della versione per Saturn compreso il personaggio segreto Zero Akuma e lo *story mode* con i dialoghi parlati. Vista la qualità di ***Marvel Super Heroes*** ci si può aspettare anche una maggiore velocità di gioco ed un ridotto numero di *frames* tagliati. Distribuizione per il mercato giapponese prevista entro primavera '98. Tra gli altri titoli Capcom in arrivo abbiamo una conferma per il 4 dicembre per quanto riguarda ***Super Adventure Rockman*** mentre rimane ancora incerta la data di uscita di ***Dungeon & Dragons Collection***.

BIO HAZARD 2: *PLAYSTATION SPINTA AI SUOI LIMITI ESTREMI?*

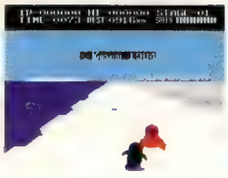
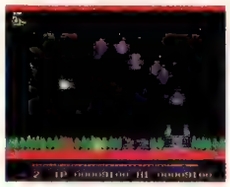
BOMBERMAN: *LA MERAVIGLIA HUDSON FINALMENTE SU PLAYSTATION.*

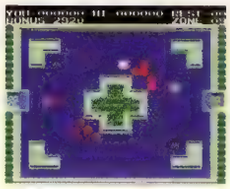
CHOC LA SONY

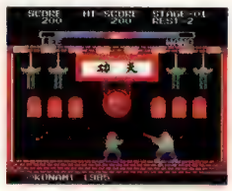
Nuovo pad analogico in arrivo da Sony. L'SCPH-1200 si differenzia dal precedente SCPH-1150 per la presenza di un sistema di *feedback* in grado di fornire due differenti vibrazioni. Questa miglioria gli consentirà così di generare senzazioni più sofisticate rispetto al *controller* precedente. Un'altra aggiunta riguarda le leve analogiche ora ricoperte in gomma per renderle più aderenti alle dita del giocatore. Il *Dual Shock* verrà distribuito in



Z GUNDAM: *ANCORA GUNDAM PER PLAYSTATION, CHE SIA LA VOLTA BUONA?*





Giappone a partire dal 20 novembre al prezzo di 3.300 yen (circa 50.000 lire).
L'importazione ufficiale in occidente sembra al momento improbabile. Sempre Sony ha fissato per il 27 novembre l'uscita del lungamente rimandato ***Crime Crackers 2***. Originariamente previsto per la primavera del '96, questo RPG con visuale in prima persona vanta un area di gioco interamente poligonale e una caratterizzazione dei personaggi in stile *anime*. Auguriamoci che il lungo periodo di svluppo abbia giovato alla qualità del gioco. Sony ha inoltre annunciato l'uscita di una versione migliorata di ***Armored Core***. ***Armored Core Project Phantasma*** vanterà ventuno nuove parti con cui modificare i propri robot e una nuova modalità nella quale potrete duellare contro la CPU. Fonti vicine a Sony affermano che un terzo episodio di ***Arc The Ladd*** sarebbe in fase di sviluppo. Il gioco vanterà fondali e personaggi interamente costituiti da poligoni.

KONAMI SI [illegible]

Alla sempre più vasta *line-up* di titoli dedicati al *retrogaming* per PlayStation, Konami ha deciso di aggiungere ***Konami Antiques***. Questa nuova *collection* includerà dieci classici nella loro arcaica versione per MSX, un *home computer* diffuso e conusciuto in Giappone quanto il Commodore 64 lo era in Europa. ***Boxing, Ping Pong, Mopi Ranger, Hyper Sports 2, Antartic Adventure, Yie Ar Kung Fu, Road Fighter, Skyjacker, Gradius*** e ***Gopher's Ambition*** saranno i titoli inclusi nel primo volume della *collection*. Quanto sia commercializzabile una *compilation* di titoli così povera dal punto di vista grafico resta ancora da vedere. A parte l'Olanda e il Giappone non sono infatti molti i paesi in cui MSX è conosciuto e venerato. ***Konami Antiques*** verrà distribuito in Giappone a partire dal 20 novembre a prezzo ovviamente ridotto. Sempre Konami ha recentemente annunciato l'arrivo di una nuova *date simulation* intitolata ***Aitakute... Your Smiles In My Heart***. Il gioco vanta più di cinquecento immagini di personaggi, oltre ottocento fondali e una storia alquanto bizzarra. Il protagonista deve infatti riuscire a trovarsi una ragazza e dimostrare ai genitori che la ama. Il motivo? Sciogliere una promessa di matrimonio che essi hanno combinato a sua insaputa. L'uscita di questa simulazione dalla barriera lunguistica senza dubbio elevata è prevista per i primi mesi del prossimo anno.
Previsto per dicembre il nuovo episodio di ***Choro Q*** (Takara). Per l'occasione, le macchinine si sono trasformate in aereoplanini: ***Choro Q-Jet***, questo il titolo completo, prende a prestito il *concept* di ***Reciproheat 5000/ Bravo Air Race***.

XENOGEAR ***SI CANDIDA COME ENNESIMO CAPOLAVORO SQUARE.***

COVER VIRTUALE

Dopo PC, Game Boy e Nintendo 64, il famigerato *Tamagotchi* (*Tamago Watch*, uovo orologio) si appresta ad invadere PlayStation. Nessuna data di uscita o informazione rilasciata per il momento, solo qualche immagine del gioco. Presentato all'ultimo *TGS* con grande interesse da parte degli *anime fan* nipponici ***Z Gundam*** di Bandai si prospetta come un titolo particolarmente interessante. Il gioco consiste in uno sparatutto in terza persona intriso di filmati in FMV tanto da essere contenuto su due CD. Sembra inoltre che conterrà una modalità *multiplayer* tramite il cavo di *link*. La commercializzazione in Giappone dovrebbe avvenire entro Natale. Anche Banpresto possiede un titolo similare in fase di sviluppo. ***Real Robot Final Attack*** è un gioco d'azione concettualmente vicino a ***Virtual On*** che vanta la presenza di numerosi protagonisti delle serie animate robotiche giapponesi. Come nel suddetto gioco Sega è presente un'opzione *multiplayer* tramite *split-screen*. Sempre rimanendo in tema di *mech*, sono in arrivo per PlayStation i sequel di ***Assault Suits Leynos*** e ***Assault Suit Valken***. Il primo, già uscito per Saturn, rimane uno sparatutto a *scrolling* orizzontale, mentre il secondo si è tramutato in una simulazione poligonale. Entrambi i giochi sono previsti per la fine dell'anno. Nuovi dettagli riguardanti ***PlayStation Bomberman*** di Hudson. Il gioco è ambientato nello spazio e conterrà cinque differenti ambientazioni ispirate a terra, acqua, fuoco vento e buio. La data di uscita del gioco è prevista per Natale in Giappone.

ANIMESTATION

Il legame tra *manga* e videogiochi è sempre più ampio. Sony ha infatti intenzione di pubblicare in Giappone dei CD per PlayStation contenenti *manga* sia di autori giapponesi famosi che di nuovi talenti. Le storie vanteranno effetti sonori e una parziale interattività. Il primo CD della serie ***PlayStation Comic*** conterrà la prima parte di *Cobra The Psychogun* di Buichi Terasawa e verrà distribuito a partire dal 20 novembre. Il 4 ottobre in Giappone è iniziata la serie televisiva di *Gambare! Goemon*: alquanto improbabile l'adattamento per il mercato italiano. Concludiamo con l'annuncio della produzione da parte di Sony e Aski dell'OAV di *Tekken*. La storia è ispirata al primo e secondo capitolo della serie, ma conterrà anche alcuni elementi della terza, come la relazione tra Kazuya e Jun. Il primo episodio e previsto per il 21 novembre in Giappone mentre il secondo in gennaio, per supportare l'uscita di *Tekken 3*.

DIEGO CORTESE

LA CARATTERIZZAZIONE DEI PERSONAGGI DELL'OAV DI* TEKKEN *CI HA LASCIATI ALQUANTO PERPLESSI.

KONAMI ANTIQUES: ***GRAFICA DA MEDIOEVO VIDEOLUDICO PER I CLASSICI KONAMI.***

GAME OVER
VIA APUA, 36 - 54011 AULLA (MS)
TEL. E FAX (0187) 408257
TUTTE LE NOVITA' PER
PlayStation
SUPER NINTENDO
GAME BOY
NINTENDO64
SEGA SATURN
MANGA
VENDITA AL MINUTO E PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
IMPORTAZIONE DIRETTA DA JAP & USA
VENDITA CONSOLE, SOFTWARE, VIDEOGAMES
VIDEOMANGA, ACCESSORI E GIOCHI USATI
PERMUTIAMO IL TUO GIOCO
OFFERTISSIMA
GIOCHI PER MEGA DRIVE E SUPER NINTENDO A PARTIRE DA £ 29.000

America's Most Wanted

TUTTO IN USA È PIÙ GRANDE, ANCHE LE CARTUCCE DEL N64...

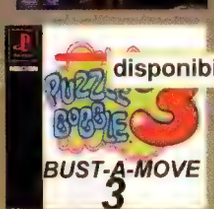
Trick or threat! E' Halloween, e tra questi lugubri freddi boschi ingialliti, nebbie e putridume, niente eguaglia il piacere di una partita a ***Castlevania: Symphony of the Night***. Ma come Didimo, non avevi la versione *japu*? Ceeerto, ma non avevo capito un tubo (smettere di lavorare/studiare e darsi allo studio della nobile lingua nipponica? Uhm, si può fare, ci ho almeno pensato su...), allora ho comprato ANCHE quella americana. Ottima traduzione, fedelissima (e a basso prezzo, brava Konami), ma non so proprio dove abbiano pescato le voci di Richter e Alucard, realmente laide. Ma giocabilità al cubo. Molto interessante, e in tema, il macabro ***Clock Tower*** della ASCII; da non giocare in una notte buia e tempestosa, pena rischio coronarie. Altro gioco degnissimo di quest'atmosfera da cimiteri, zombi, lupi mannari *et similia* è ***Nightmare Creatures*** della Activision. Ormai sta diventando abitudine per le grandi case di distribuzione regalare *demo* di giochi imminenti (hanno provato anche a venderli ma sembrava non funzionasse tanto, eheheh...); il *demo* giocabile di ***Nightmare Creatures*** è *cool*-issimo, non ho mai fatto tanti zompi sulla sedia come quando da angolini e corridoi mi sono saltati fuori licantropi e morti viventi. Sarà che era notte, pioveva ed ero solo in casa... I nostri fratelli yankee sembrano avere un'attrazione morbosetta verso la morte in questo periodo dell'anno, ma dopo essere esposti per un po' al clima di queste terre tutto diventa comprensibile. Ricordatevi che l'Italia e` un paradiso climatico, e che l'America che vedete in TV (in genere California o Florida) è solo una minima parte di questa nazione, che in realtà da novembre a maggio inoltrato è in una morsa di gelo e ghiaccio. Poi forse il loro gusto del macabro ha a che fare con la mentalità puritana dominante, stile *"Ricordati che devi morire! - Mo' me lo segno..."*. Insomma, Halloween significa invasione di filmettini dell'orrore in genere di terza categoria, ma anche purtroppo orridi tizi reali che infilano lamette da barba nei *"treats"*, i dolcetti che i bimbi in costume vanno questuando da porta a porta. *Geez*, questo sì che è vero orrore. Per PlayStation, oltre a questi due miracoletti e al trionfo annunciato di ***Time Crisis***, è uscita un sacco di roba, ma il bello deve ancora venire. ***Mortal Kombat Mythologies, Grand Tour Racing, NHL '98, PGA Tour '98, Treasure of the Deep, Maximum Force, Marvel Super Heroes*** (era ora!), ***Steel Reign*** e ***Bravo Air Race***, tra gli altri, non fanno che da aperitivi in confronto alle uscite previste per novembre. Per una ragione ben precisa consumistico-festaiola: il terzo giovedì di novembre cade *Thanksgiving*, la festa del Ringraziamento, bagarre casalinga per eccellenza in questo paese dove non tutti festeggiano Natale. Non rappresenta solo 4/5 giorni di vacanza per tutti, non solo abbuffate pantagrueliche di tacchini e torte di zucca, ma anche e soprattutto tante ore tappati in casa tra freddo pinguino, pioggia/neve e soldini in più sganciati dal parentado in visita. Capirete ora perche' ***Crash 2, Pandemonium 2, Tomb Raider 2*** (che originalità!) sono tutti previsti per la seconda metà di Novembre. Idem per N64 e Saturn: per Nintendo arrivano a suscitare la ns. lode ai Creatori (dei giochi, restiamo sul piano laico, è più *politically correct*) ***Mission Impossible, Lamborghini, Duke Nukem***; proprio alla vigilia della scorpacciata di tacchino giunge la sorpresa Nintendo ***Diddy Kong Racing***, che mi lascia perplesso (un altro ***Super Mario Kart*** con personaggi diversi?) ma tutti giurano che è bellissimo, vedremo. ***San Francisco Rush*** della Midway promette molto bene, era carino gia' all'*E3* completo solo al 40%. Saturn sta tirando fuori gli artigli (pochi ma decisamente buoni) con ***Resident Evil, Lost World, Megaman X*** e ***Marvel Super Heroes***, ma anche in questo caso ciccia fino a dopo metà novembre per ***Magic Knight Rayheart*** (rimandato ormai di sei mesi!), ***Panzer Dragoon Saga*** e ***Sonic R***. Non lasciatevi scappare ***Tamagotchi*** per Gameboy, a meno che ovviamente la carineria dell'ovettino galattico non vi susciti impulsi omicidi. Passati ormai i bei tempi del 1983, quando uscì per il Ringraziamento un sano gioco dal titolo ***Il massacro della motosega del Texas*** (e non sto scherzando, era per Atari VCS). E quale modo migliore di celebrare Halloween che con gli *X-Files*? Finalmente il 2 novembre si saprà se Molder è morto davvero oppure no. Come, non lo sapevate? Oooppsss... E per Natale dovrebbero uscire le *action figures* di ***Tomb Raider*** e ***Resident Evil*** (e so bene cosa qualcuno di voi potrebbe fare con un'*action figure* di Lara Croft: pervertiti, non è una bambolina voodoo! E no, per favore, gli zombi no...). *See ya*!

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

DIDIMO'S HOTLIST

1) Lord 13's MAME Page
http://www.people.mw.mediaone.net.113/mame1.html
Buona scelta, buoni *links* per procurarvi i giochini del passato su PC (*links* per Mac).
2) Super Manga Heroes
http://www.geocities.com/Nashville/2792/top.html
Way cool! Downloadate un centinaio e più di sigle di cartoni *japu* in un ottimo formato audio! Velocissimo! *"Amici miei, sono Peter Ray, comandante del robot... Vaaaaa, distruggi il male e va... Tu sei Jeeg..."*
3) Su Halloween
http://www.startex.net/specials/halloween96/safety.htm
Consigli su come far sopravvivere i pargoli a Halloween, letteralmente purtroppo.
4) Action Figures Times
http://www.primenet.com/~btn/arumor.html
Notizie fondate (e meno) sulle *azioni figure* di imminente uscita e prossime venture... Scoprite se il pupazzetto di Lara ha le tette bioniche o no!

CREDEVATE CHE SCHERZASSI? ECCO TEXAS CHAINSAW MASSACRE PER ATARI VCS 2600, UN BEL GIOCHINO POETICO: INSEGUITE PASSANTI E FATELI A PEZZI, MA NON DANNEGGIATE LA VOSTRA TENERA MOTOSEGA...



Questo è solo un esempio degli oltre 1000 titoli disponibili in magazzino e nel punto vendita.

Software News

novità software dal mondo

Ordinare è facile

10024 MONCALIERI (Torino)
Via G. Deledda, 18
Telefoni:
• informazioni e ordini:
011.68.12.582
• ordini:
011.68.11.131
• Fax:
011.68.92.740

...anche vendita per corrispondenza

Lista Playstation

4-4-2 SOCCER	78.000
ADVENTURE OF LOMAX	89 000
ALIEN TRILOGY	89 000
ALLIED GENERAL	89.000
AYRTON SENNA KART	75.000
BLACK DOWN	89 000
BOBBLE BOBBLE	84.000
BOBBLE BOBBLE 2	IN ARRIVO
BROKEN SWORD	84.000
BUST A MOVE 2	79 000
CHRONICLES OF THE SWORLD	79.000
CITY OF LOST CHILDREN	89 000
COMMAND & CONQUER	78.000
CONTRA	89.000
CRASH BANDICOT	85.000
CRYPT KILLER	93 000
DARK FORCES	OFFERTA!!!
DESCENT 2	89.000
DISRUPTOR	65.000
DRAGON BALL Z BATTLE 22	119.000
EPIDEMIC	79.000
EXTREME PINBALL	69.000
FANTASTIC FOUR	89.000
FATAL FURY REAL BOUT	78.000
FIFA SOCCER 96	49.000
FIFA SOCCER 97	79.000
FORMULA 1	59.000
FORMULA 1 97	98.000
GUNSHIP 2000	79.000
IN THE HUNT	69.000
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	TELEFONA
INTERNATIONAL POWER SOCCER	TELEFONA
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	49 000
IRON AND BLOOD	59.000
JET RIDER	69.000
JET RIDER	TELEFONA
JONAH LOMU RUGBY	85.000
KING OF FIGHTERS	79.000
KING'S FIELD	78 000
KRAZY IVAN	69.000
LEGACY OF KAIN	84 000
LIFEFORCE TENKA	98.000
LOADED	69 000
LOMAX	79.000
MACHWARRIOR 2	89.000
MAGIC CARPET	79.000
MEGAMAN X3	78.000
MICROMACHINE V3	89.000
MONSTER TRUCK	98.000
MONSTER TRUCK	IN ARRIVO
MORTAL KOMBAT 3	69.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	84.000
MOTOR TOON GP2	69.000
NAMCO MUSEUM VOL.2	79.000
NAMCO MUSEUM VOL.3	79 000
NAMCO, SOCCER	79.000
NBA IN THE ZONE 2	89 000
NBA JAM T. E.	59 000
NBA LIVE 96	79 000
NBA LIVE 97	84.000
NEED FOR SPEED	49 000
NFL QUARTERBACK CLUB 97	88 000
NFL-GAMEDAY	69.000
NHL FACE OFF	69 000
NHL FACE OFF 97	75 000
PANDEMONIUM	79.000
PETE SAMPRAS TENNIS	89.000
PLAYER MANAGER	75 000
RAGE RACER	89.000
RALLY CROSS	78.000
RAVEN PROJECT	89.000
RAY STORM	78 000
RAY TRACER	78.000
RAYMAN	49.000
RELOADED	59 000
RESIDENT EVIL	89.000
RIDGE RACER	49.000
RIDGE RACER REVOLUTION	79.000
RIOT	85.000
ROAD RAGE	89.000
SAMURAI SHODOWN	75.000
SENTIENT	79.000
SHELL SHOCK	79.000
SKELETON WARRIORS	69.000
SOUL BLADE	89 000
SOVIET STRIKE	OFFERTA!!!
SPACE JAM	89 000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	69.000
STREET FIGHTER ALPHA	69 000
SUIKODEN	89 000
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	78.000
SYNDACATE WARS	89 000
TEKKEN 2	88.000
THOSHIN DEN2	69 000
THOSHINDEN 3	TELEFONA
TIME COMMANDO	69 000
TOBAL N° 1	75.000
TOMB RAIDER	85.000
TOSHINDEN	79.000
TOTAL NBA 96	49.000
TRASH IT	89.000
TUNNEL B1	89.000
V-RALLY	85 000
VANDAL HEARTS	89 000
VIRTUAL OPEN TENNIS	89.000
WARCRAFT 2	
WARHAWK	69.000
WIPE OUT	49 000
WIPE OUT 2097	79 000
WORMS	79 000

Nuovi arrivi e novità in uscita

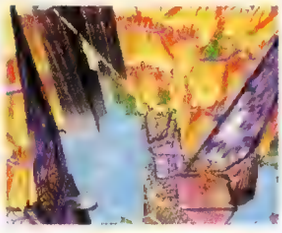
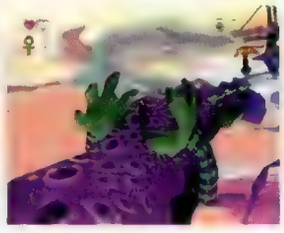
TITOLO	USCITA PREVISTA	PREZZO
ALL STAR BASEBALL 97	DISPONIBILE	89.000
ATARI GREATEST HITS	DISPONIBILE	89.000
BRHAMA FORCE	DISPONIBILE	89 000
CASTELVANIA-Simphony of the Night	DISPONIBILE	89.000
CLOCK TOWER	DISPONIBILE	89.000
CRITICAL DEPTH	NOVEMBRE	89 000
DINASTY WARRIORS	NOVEMBRE	89 000
DUKE NUKEM 3D	14 NOVEMBRE	95 000
FELONY 11-79	DISPONIBILE	89.000
FIGHTERS IMPACT	NOVEMBRE	89 000
FIGHTING FORCE	DISPONIBILE	89 000
HEAVEN'S GATE	DISPONIBILE	89.000
LETHAL ENFORCER	DISPONIBILE	89.000
MACE	NOVEMBRE	89 000
MAGIC THE GATHERING	DISPONIBILE	89.000
MDK	14 NOVEMBRE	89 000
MEGAMAN 8	NOVEMBRE	85 000
MIDNIGHT RUN	DISPONIBILE	89.000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGY	DISPONIBILE	89.000
NBA HANGTIME	DISPONIBILE	89 000
NFL QUARTERBACK 98	DISPONIBILE	89.000
NHL BREACKWAY 98	DISPONIBILE	89 000
NHL OPEN ICE	DISPONIBILE	89.000
RAMPAGE WORLD TOUR	NOVEMBRE	89 000
SAN FRANCISCO RUSH	NOVEMBRE	89 000
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 2000	NOVEMBRE	89 000
SUPER PANG COLLECTION	NOVEMBRE	79.000
THUNDERHAWCK 2 -PLATINUM-	DISPONIBILE	49 000
TOCA TOUR RACING	NOVEMBRE	93 000
TOMB RAIDER 2	19 NOVEMBRE	??.???
TRACK & FIELD -PLATINUM-	DISPONIBILE	49.000
VMX RACING	NOVEMBRE	79 000
K1 ARENA FIGHTERS	DISPONIBILE	85 000
THO SHIN DEN 3	DISPONIBILE	85.000
ROSCO MC QUEEN	6 NOVEMBRE	88 900
RAPID RACER	DISPONIBILE	88.900
PGA TOUR 98	NOVEMBRE	88 900
MOTO RACER	NOVEMBRE	88 900
TETRIS PLUS	NOVEMBRE	88.900
ACTUA SOCCER 2	DISPONIBILE	88 900
OVERBOARD	NOVEMBRE	88 900
ACE COMBAT 2	NOVEMBRE	88.900
G-POLICE	NOVEMBRE	97.900
KURUSCHII (I Q)	NOVEMBRE	77.900
HERCULES	NOVEMBRE	88 900
FINAL FANTASY VII	14 NOVEMBRE	98 900
COLONY WARS	14 NOVEMBRE	98 900
DISCWORLD 2	14 NOVEMBRE	88 900
NAMCO MUSEUM VOL. 5	14 NOVEMBRE	77.900
STREET FIGHTER EX PLUS	14 NOVEMBRE	88.900
POWERPLAY HOCKEY 98	14 NOVEMBRE	98 900
TIME CRISIS + PISTOLA NAMCO	21 NOVEMBRE	139 900
RED ALERT C&C	21 NOVEMBRE	98 900
RESIDEN EVIL DIRECTOR'S CUT	21 NOVEMBRE	88 900
NIGHTMARE CREATURES	28 NOVEMBRE	88 900
BROKEN SWORD 2	28 NOVEMBRE	88 900

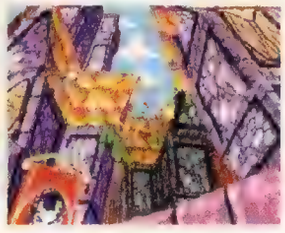
N.B. Le date di uscita dei giochi vengono pubblicate come indicateci dalle case di produzione, possono pertanto subire variazioni non dipendenti dalla nostra volonta'.

Offerte folli di Novembre. Valide solo fino ad esaurimento scorte.

2 EXTREME	65.000
ADIDAS POWER SOCCER 97	69.000
COOL BORDERS	69.000
DARK STALKERS & VAMPIRE HUNTER	69.000
DESTRUCTION DERBY 2	79.000
EARTHWORM JIM 2	69.000
HEXEN	79.000
HUMAN HYPER TENNIS	59.000
NAMCO MUSEUM VOL.1	69.000
PORSCHE CHALLENGER	69.000
STAR GLADIATOR	69.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	69.000
THO SHINDEN 2	65.000
TOTAL NBA 97	69.000

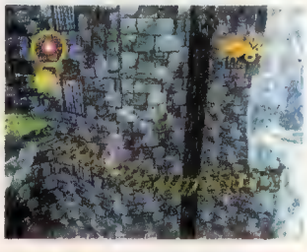
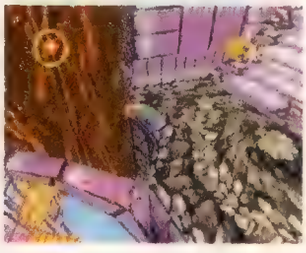
Prezzi BOMBA!



Pandemonium 2

Non è passato molto tempo da quando la Crystal Dynamics ha stupito un po' tutti con il primo episodio di *Pandemonium!* ed eccoci già qui a recensirne il seguito. Per coloro che non conoscessero il gioco in questione,

Titolo : PANDEMONIUM 2
Casa : BMG
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1
Genere : PLATFORM

***Pandemonium 2* è fondamentalmente un platform che vi vedrà attraversare ambientazioni bizzarre e fantasiose nel tentativo di raggiungere il tanto agognato traguardo di fine livello.**

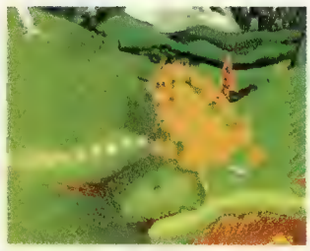
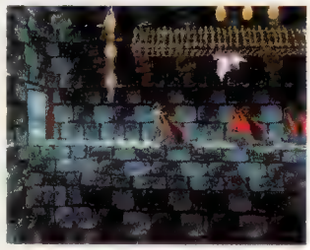
L'impressione che si ha giocando è quella di trovarsi all'interno di un mondo in tre dimensioni, ma in realtà il tutto è frutto di un abile stratagemma dei programmatori. *Pandemonium 2* si sviluppa infatti come un *platform* in 2D, con la scenografia costruita come un lungo nastro che si sviluppa attraverso ambientazioni in grafica poligonale e un abile uso delle inquadrature che dà la sensazione di muoversi su tre assi.

Gli Anni Passano, i Bimbi Crescono

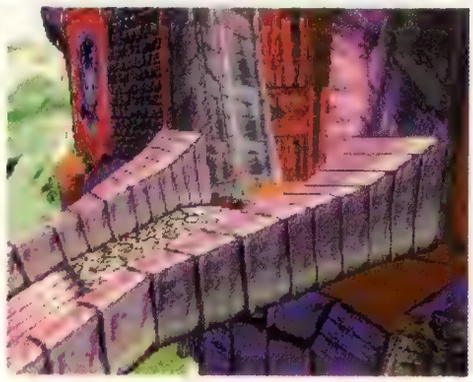
Pandemonium 2 è collocato temporalmente diversi anni dopo la fine del primo episodio e questo salto si avverte soprattutto guardando i personaggi. La bella Nikki non è più la ragazzina di una volta e i grafici di Crystal Dynamics hanno optato per un *look* molto più femminile, probabilmente con l'intento neppure troppo celato di lanciarla come una possibile antagonista di Lara Croft. Anche il giullare Fargus è cambiato e, soprattutto, ha perfezionato di molto le proprie tecniche magiche. Entrambi hanno comunque visto aumentare in *Pandemonium 2* le azioni a propria disposizione: se prima la coppia possedeva i classici movimenti dei "personaggi da *platform*" (ovvero correre, saltare e poco altro), ora i programmatori hanno deciso di renderli molto più versatili così da avere un'azione più varia, coinvolgente e che richieda anche una tecnica di gioco non troppo semplicistica. Nikki e Fargus adesso nuotano, si aggrappano, si arrampicano e sono in grado di compiere una serie di azioni che aumentano di molto la possibilità di interagire con gli scenari. Il potenziale distruttivo dei due è stato egualmente ampliato e avere la meglio sui nemici sarà ora più facile visto che, oltre a saltare in testa ai cattivoni (nel rispetto della più ortodossa tradizione *platform*), i nostri eroi possono ora disporre di poderosi *power-up* che gli consentiranno di aprirsi più facilmente la strada verso il termine dei livelli.

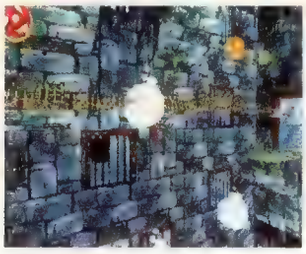
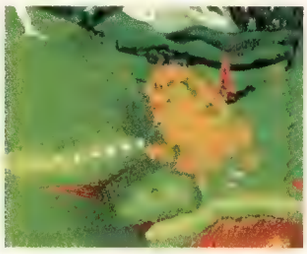
Anche per quanto riguarda il motore 3D e gli effetti grafici i programmatori hanno fatto notevoli passi in avanti. Il tutto è molto più spettacolare, specie per quanto riguarda il movimento delle inquadrature che seguono costantemente l'azione di gioco: è come se una *steadycam* seguisse in modo costante l'evolversi dell'azione spostandosi in alto e basso, incrociando la strada dei personaggi e riprendendoli ora da vicino ora da lontano, ricorrendo solo occasionalmente a stacchi netti fra un'inquadratura e la successiva. Utilizzando questa tecnica c'era il rischio che il sistema di controllo non rispondesse al meglio: cambiando spesso l'angolo delle inquadrature, il giocatore avrebbe potuto trovarsi facilmente spiazzato. Fortunatamente i

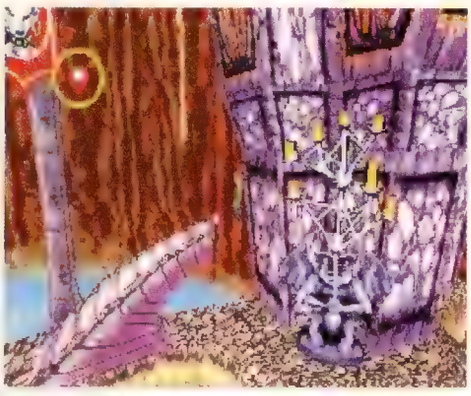
GUARDANDO QUESTE FOTO POTREBBE ESSERE UNO SHOCK SCOPRIRE CHE PANDEMONIUM 2 È IN REALTÀ UN PLATFORM BIDIMENSIONALE.

A VOLTE LE SCELTE CROMATICHE DEI FONDALI SONO UN TANTINO... PSICHEDELICHE.





controlli rispondono sempre al meglio e solo nelle prime partite si rischia di perdere per un attimo la bussola. Lo *scrolling* è forse il punto più debole del gioco, in quanto alla Crystal Dynamics avrebbero potuto lavorare maggiormente per renderlo ancor più fluido. Grande attenzione è stata invece posta nella progettazione dei livelli, ben ventuno, ognuno dei quali molto curato e di discrete dimensioni. Le nuove capacità dei personaggi hanno dato ai progettisti la possibilità si sbizzarrirsi alla grande e costruire schemi ancora più intricati e coinvolgenti del primo episodio. Ora non basta avanzare a testa bassa eliminando i nemici per giungere alla fine dei livelli: dovrete raccogliere oggetti, risolvere problemi e sudare le fatidiche sette camicie. La difficoltà generale non è comunque eccessiva e, anche se questo farà storcere il naso ai *videoplayer* più navigati, bisogna sottolineare che in caso contrario si sarebbe rischiato di far diventare ***Pandemonium 2*** un tantino frustrante.

From Lisco to Lisco

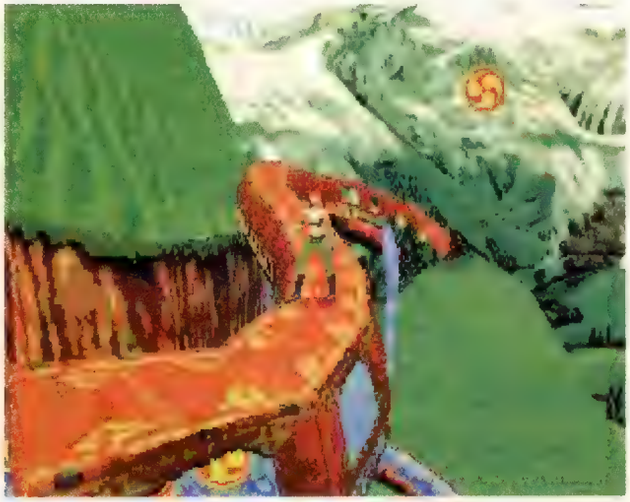
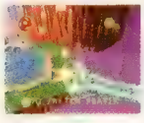
La veste grafica di ***Pandemonium 2*** è molto fantasiosa e sgargiante. Passando di livello in livello non saprete mai cosa potreste trovarvi davanti, né tanto meno in che razza d'ambiente si svolgeranno le vostre gesta. In quest'ottica di ricerca della spettacolarità si spiega anche la scelta di colori... un tantino vistosi, quasi psichedelici, ma che rendono molto bene l'ambiente e l'atmosfera in cui si svolge l'azione di gioco. Come accompagnamento, quale colonna sonora migliore di una serie di pezzi *techno*? Questo mix di colori, musica e azione frenetica, credteci o no, funziona egregiamente e anche se ***Pandemonium 2*** corre il rischio di vincere il titolo di "Gioco più Tamarro del 1997", sembra che la scommessa dei programmatori sia stata vincente.

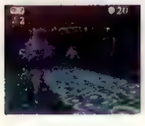
Se sei Buono ti tiriamo le pietre

Uno dei pochi punti deboli dell'originale ***Pandemonium!*** era quello di avere nemici troppo deboli, soprattutto alla fine dei livelli. In questo *sequel* Crystal Dynamics ha pensato di ovviare a questo difetto progettando mostri più grossi e più difficili da affrontare, così che al giocatore venga sempre richiesta una tecnica particolare e una notevole accuratezza dei movimenti. Come esempio vi basti il dragone a guardia del livello del castello che, comodamente seduto, rotea la testa sparando palle di fuoco da tutte le parti. Per batterlo dovrete utilizzare alcuni oggetti che troverete nell'area circostante, ma.... il resto scopritelo da voi! Concludendo, se vi è piaciuto il primo ***Pandemonium!*** o se più in generale siete degli amanti dei *platform*, non dovreste proprio perdervi uno dei titoli più caldi di questo inverno videoludico.

PUCK

I PERSONAGGI DI PANDEMONIUM! SONO CRESCIUTI E ORA LA NOSTRA EROINA NON HA NULLA DA INVIDIARE A LARA CROFT.



Commento **Nonostante *Pandemonium 2*, come il suo illustre predecessore, sia fondamentalmente un *platform* 2D che tenta di passare per 3D, è uno dei titoli più divertenti che mi sia capitato di giocare negli ultimi mesi. Le ambientazioni spettacolari e i repentini cambi d'inquadratura, uniti a un'azione frenetica e coinvolgente, fanno del titolo BMG un piccolo capolavoro: se volete su PlayStation un platform graficamente accattivante e divertente da giocare, *Pandemonium 2* è sicuramente il titolo che fa per voi.**

Pro...

- *Veste grafica notevole*
- *Azione frenetica e coinvolgente*

Contro...

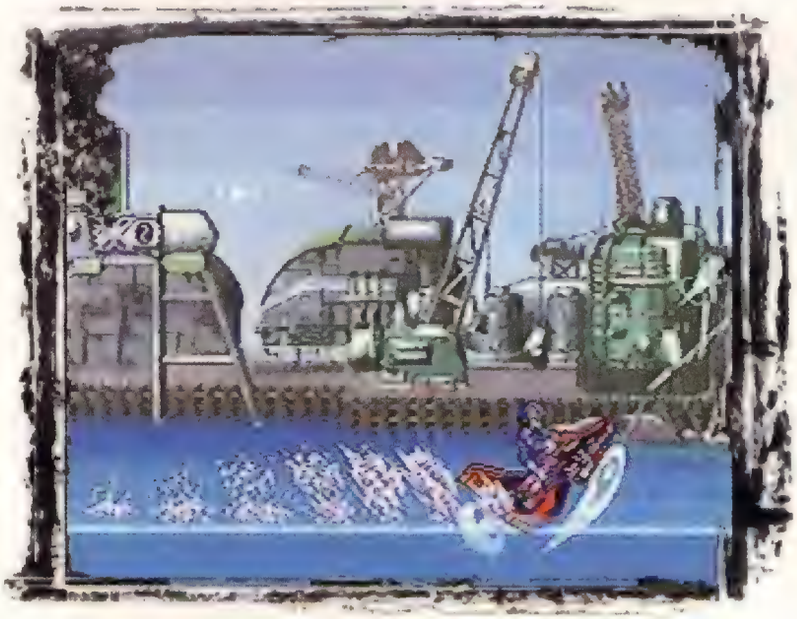
- *In fondo è un finto platform 3D*
- *Scrolling non fluidissimo in alcuni punti*

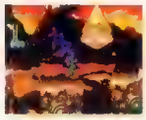
La Pagella...

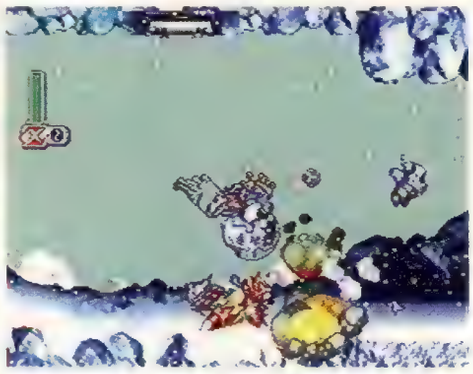
Grafica	**91**
Sonoro	**85**
Giocabilità	**88**
Longevità	**84**
Originalità	**80**

87

MegaMan X4



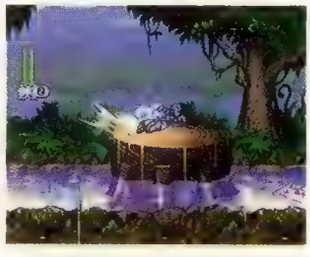


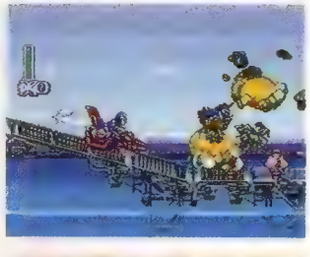


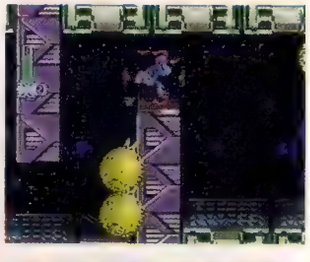
ZERO: L'UNICA NOVITÀ

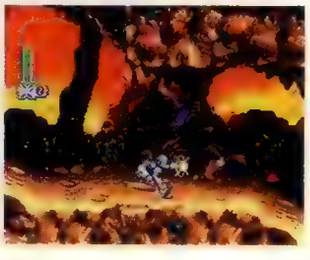
L'unico aspetto innovativo (se proprio dobbiamo definirne uno) che differenzia questo ***X4*** dai precedenti episodi è dato dalla possibilità di scegliere con quale personaggio affrontare l'avventura. Al fianco di Megaman X, infatti, troviamo adesso, in veste di protagonista, l'oscuro Zero, fino ad oggi relegato a mera comparsa, dotato di abilità e tecniche di combattimento peculiari. Sprovvisto del consueto braccio armato e della possibilità di *upgradare* il proprio armamentario, il nuovo androide rosso dalla capigliatura bionda, affronta gli avversari in corpo a corpo supportato da una possente sciabola energetica. Ad ogni boss finale eliminato Zero non acquista nuove armi come il compare blu, bensì nuove tecniche di combattimento o meglio, nuove mosse da impiegare nei quadri successivi, fino a formare un bagaglio di alternative tale da assimilarlo ad un lottatore di *beat'em up*. Mentre per Megaman è quindi necessario indovinare l'arma migliore da impiegare contro i nemici, per Zero l'obiettivo è impiegare la tecnica offensiva più adatta, combinando le varie mosse a disposizione.

Per quanto interessante e in parte riuscita, la novità introdotta con Zero non riesce a sollevare ***Megaman X4*** dalla qualifica di gioco mediocre. I fan della serie, ne siamo certi, lo adoreranno, ma i veri appassionati, quelli esigenti in termini di innovazione, non potranno non sorprendersi di come Capcom li abbia bellamente delusi. Vedete, esistono a mio avviso due tipologie di "appassionati-del-genere": quelli felici di mangiare più volte la stessa minestra riscaldata purché colorata diversamente (qualcuno sta pensando ai *beat'em up*?) e quelli desiderosi di assistere a una graduale, seppur non drastica, evoluzione del loro genere preferito. La politica commerciale anti-rischio adottata da Capcom sin dai tempi di ***Street Fighter 2***, rappresenta il sintomo più basso e bieco di un più



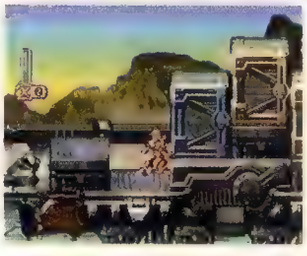






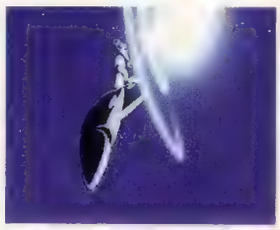
ZERO È FINALMENTE GOVERNABILE IN QUESTO MEGAMAN X4.

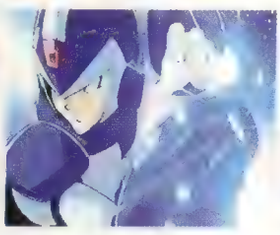
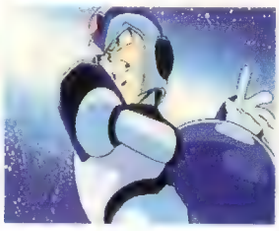
Spirazione. E' questo l'elemento latitante in *Megaman X4*. Nata come serie alternativa a quella standard col preciso obiettivo di offrire terreno fertile all'invenzione di nuove soluzioni ludiche, la saga targata "X" del piccolo androide blu si è lentamente e irrimediabilmente appiattita sugli stessi canoni e principi del *Megaman* classico diventandone solo una finta alternativa. Per quanto ci si sforzi di trovare giustificazione della sua esistenza nella meccanica di gioco, non è difficile rendersi conto di quanto l'obiettivo principale sia stato boicottato lungo la strada, facendo della serie parallela l'ennesima trovata commerciale di Capcom utile solo ad alimentare l'ammirazione dei suoi piccoli fan, lasciando indifferenti tutti gli altri.



Dopo la felice riuscita di *Megaman 8* gestione 32-bit, le speranze riposte in questo ***X4*** erano tutt'altro che vane. Capcom sembrava decisa a incrementare la schiera di seguaci di Megaman con trovate davvero geniali, un'estrema varietà di situazioni e l'invenzione di alcuni dei boss finali più impegnativi e divertenti mai affrontati in un *action/platform* bidimensionale (produzione Treasure a parte). La triste realtà vede invece, in questo quarto appuntamento con la serie ambientata nell'anno 20XX, un ritorno al passato, un prodotto destinato unicamente ai *nerdosi* appassionati di una saga che stenta a decollare verso nuovi target di utenza. Poco male per Capcom che può contare sulla sua nutrita squadriglia di ciechi acquirenti; amara delusione per tutti gli altri che dopo *Megaman 8* aspettavano di unirsi al gruppo.

Titolo : MEGAMAN X 4
Casa : CAPCOM
Versione : AMERICANA
N° Giocatori: 1
Genere : PLATFORM



generale irrigidimento dell'industria attuale, in cui questo ***Megaman X4*** si trova perfettamente a suo agio. Se da un lato è facile considerare l'atteggiamento del consumatore come causa e non effetto di questa situazione (si produce ciò che la gente vuole), dall'altro c'è da chiedersi se questo non contraddica l'idea secondo cui il mercato non soddisfi i bisogni dei consumatori, ma ne crei di nuovi. A che gioco stiamo giocando? Allo stesso da anni. Il contributo di Capcom al fenomeno d'invasione dei cloni è ed è stato enorme (da ***Street Fighter*** a ***Vampire Hunter*** passando per i vari suffissi *alpha, ex, beta, fish and crock*) e il prossimo ***Resident Evil 2*** (per non parlare dell'inutile ***Director's cut***) sembra ribadirlo. Fine dello sfogo.

Retrogaming Oggi

La grafica resta pressoché identica a quella già sedicibittiana di ***Megaman 8*** (lasciate perdere le notizie che parlano di drastici *upgrade* cosmetici: la differenza è impercettibile a meno che non sveniate di fronte a tre soli strati di parallasse) con l'aggravante di non offrire neanche un briciolo della creatività e dell'eclettismo di quest'ultimo, offrendo invece livelli cortissimi, di una monotonia e di una semplicità sconfortanti (eccezion fatta per quello innevato: davvero splendido) e resi impegnativi solo dall'impossibilità di accovacciarsi per schivare i proiettili e dal rigenerarsi istantaneo dei nemici uccisi. Sporadiche sequenze in *FMV* riconfermano il *target* infantile a cui ***Megaman X4*** è destinato, accontentando il giovani fruitori con scene in stile OAV nipponico in perfetta armonia con la piattezza visiva di tutto il resto. Il divario in termini di creatività rispetto all'ottavo appuntamento con la serie base, si riconferma nei boss finali, i quali, seppur tostissimi, faticano a magnetizzare l'interesse del giocatore, tanto da indurlo a visitare tutti i primi otto *stage* selezionabili, alla ricerca di una sfida realmente affascinante e meritevole di essere affrontata. Una ricerca fatalmente infruttuosa. Alcune sezioni su moto a reazione o ai comandi di un *mech* (schifosamente animato), mostrano l'intenzione di offrire un minimo di varietà riuscendo solo a far rimpiangere quella di ***Megaman 8***.
Considerata l'introduzione di Zero e del suo sistema di combattimento, inedito per un *Megaman game*, sembra quasi che Capcom voglia dirottare la serie dal genere platform al *beat'em up*. L'innovazione si trasformerebbe fatalmente in ripetizione.
Il livello di difficoltà è generalmente basso nel corso dei livelli, mentre si impenna mostruosamente al cospetto dei boss finali (per non parlare del boss di fine gioco) che faranno carne trita del vostro alter-ego elettronico anche dopo averne compreso le tecniche d'attacco.
Un sistema di controllo reso rigido dalla già menzionata inattitudine all'inginocchiamento costringe a fare sovente uso delle abilità arrampicatorie dei due androidi sfruttando le barriere laterali all'uopo preposte. L'inclusione di sporadici boss di metà livello resta azzeccata e utile a rompere la monotonia, ma pochi di essi risultano sufficientemente riusciti. Insomma, ***Megaman X4*** offre un tipo di divertimento fossile, incartapecorito, capace di renderlo virtualmente identico alle produzioni meno ispirate degli anni '80. Le animazioni, in compenso, sono ottime (com'è sempre stato nei precedenti ***Megaman***) con Zero e X dotati di centinaia di *frame* di animazione, seppure impiegati prevalentemente per la corsa, e le esplosioni ricche di colori e particolari (frammenti). Elementi del paesaggio e *sprite* di rilevanti dimensioni si spostano con naturale fluidità lungo lo schermo ribadendo, ancora una volta, le reali potenzialità di PlayStation in questo settore oggi tanto *démodé*. Nello *stage* ambientato nella giungla alcune trasparenze rendono più realistiche cascate e rivoli d'acqua, ma qui inizia e finisce l'elenco di effetti extra (che poi così extra non sono).
Il comparto sonoro è curato con la sufficienza tipicamente associata alla serie. Temi e *jingle* semplici, ma orecchiabili, conferiscono all'azione la giusta "colorazione" cartoonesca e sottolineano ogni ambientazione con toni azzeccati. Alcuni vocalizzi digitalizzati consentono a X e Zero di comunicare l'approssimarsi della morte con frasi di incoraggiamento (un controsenso?), mentre il resto dei dialoghi con i vari personaggi del gioco avviene via testo bianco su sfondo blu (pietoso considerato lo spazio su CD).
Segnaliamo infine la mancanza del gradito negozietto/laboratorio del Dr. Light (presente invece in ***Megaman 8*** e presso cui era possibile *upgradare* stabilmente le prestazioni del proprio corpo bionico) e quindi dell'elemento strategico (cosa acquisto con questi pochi soldi?) che esso offriva.

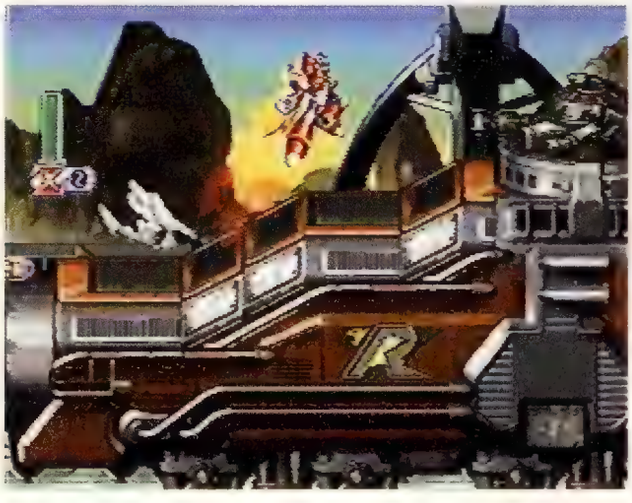
Avanti un altro

Dopo la felice parentesi di ***Megaman 8***, Capcom ripristina la politica del clone nel senso più stretto del termine con un titolo decisamente adatto a chi non possa fare a meno del piccolo androide blu, dei FMV che lo vedono come protagonista o di una meccanica di gioco standardizzata e senza sorprese (area 1, area 2, nemico finale e via in *loop*). Tutti gli altri, e mi riferisco soprattutto a coloro che erano rimasti felicemente colpiti dal precedente ***Megaman*** a 32-bit (come il sottoscritto), farebbero bene a tenersi i soldi in tasca per qualcosa di più originale e meno infantile.

MORPHEUS

Ovviamente non potevano mancare le classiche sequenze in stile OAV jappo.

Non lasciatevi ingannare dalla foto. L'animazione di queste scale è pessima.



Commento **Quali siano gli obiettivi commerciali di questo *Megaman X4* è evidente: vendere a chi è sicuro che comprerà, vale a dire ai fan, quelli ciechi, quelli convinti, quelli drogati, non ai videogiocatori quelli critici, esigenti, appassionati nel senso più ampio del termine. Buon divertimento... a chi riesce a provarne.**

Pro...

- *Nessun rallentamento*
- *Belle animazioni*

Contro...

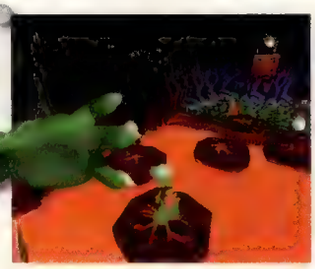
- *Nessuna innovazione*
- *Inferiore a **Megaman 8***

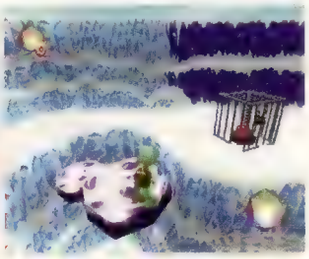
La Pagella...

Grafica	**88**
Sonoro	**85**
Giocabilità	**79**
Longevità	**60**
Originalità	**10**

76

Croc

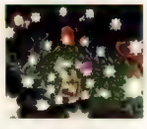


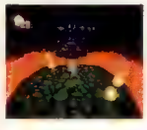


Coccodrilli. No, Samuele Bersani non c'entra. I bestioni dalla dentatura terrificante sono le ultime vittime del processo di videoludizzazione del mondo animale. Dopo scoiattoli, echidna, porcospini, formiche, draghetti e palle varie, ora Argonaut ha deciso che i cocco sono carini e obesi quanto basta per farne i protagonisti di un nuovo giochino. Con ducento poligoni, un buon programma di grafica, il gioco è fatto: *ta-dah*, ecco a voi *Croc*.

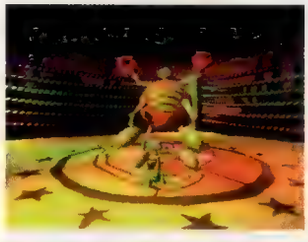
Tre righe di trama. Il malvagio barone Dante vuole impossessarsi del mondo. Il Barone Dante ha creato un esercito di mercenari. Il Barone Dante è un lurido balordo e vuole sterminare la pacifica popolazione dei Gobbos, tifosi juventini a tempo perso. Il Barone Dante non ha fatto i conti con Croc, un coccodrillo incaricato dal re dei Gobbos di liberare i Gobbos imprigionati dai Dantini (non chiedete). Fine della storia e del Barone Dante. Se ancora non fosse chiaro, ci troviamo di fronte a uno degli innumerevoli cloni di ***Super Mario 64*** apparsi in questi ultimi mesi. Platform/action tridimensionale, ***Croc*** si distingue dagli altri titoli in commercio per l'ampia libertà di movimenti che il suo protagonista è in grado di performare. Il coccodrillo può infatti *splattare* i nemici con il suo dolce peso, nuotare, azionare meccanismi di vario tipo, arrampicarsi sui muri, volare con un palloncino, usare la coda come arma e chi più ne ha più ne metta. I sei scenari in cui si svolge l'avventura sono ben definiti: ogni personaggio sembra uscito da un cartone animato. I cromatismi, brillanti e vivaci, sono accompagnati da *texture* sorprendentemente rifinite. Gli effetti di trasparenza della classica sezione artica sono una delle cose migliori del gioco. Argonaut non ha lesinato ombreggiature *Gouraud*: le differenti illuminazioni conferiscono alle ambientazioni e ai personaggi quel realismo cartoonesco che pochi altri titoli per Sony PlayStation possono vantare. Il mondo è esplorabile in ogni suo aspetto: Croc trotterella da una parte all'altra dello schermo senza che l'azione risulti penalizzata da *clipping*, *pop-up* o disturbi gengivali. Dal punto di vista architettonico, i livelli di ***Croc*** non presentano innovazioni di rilievo. Ci sono trampolini di marmellata, piattaforme sospese, caverne piene di bonus, ponti in bilico su strapiombi mozzafiato: in altri termini, niente che non si sia mai visto dozzine di volte in altri duecentocinquanta titoli del genere. Ma, nel complesso, la componente estetica è ben fatta. Le varie sezioni sono intervallate da animazioni in *full motion video* che accrescono il look *cartoon* del gioco. Come impone la tradizione, Croc deve recuperare un certo numero di oggetti - nella fattispecie: gemme - che svolgono la funzione di bonus. Ogni cento cristalli raccolti veniamo premiati con una vita extra. Se veniamo colpiti da un mostro, perdiamo immediatamente tutte le pietre preziose collezionate. Le numerose scatole disseminate nelle varie locazioni (***Crash** docet*), nascondono bonus di ogni genere. Non mancano i classici boss di fine livello, con i quali dovremo ingaggiare combattimenti all'ultimo sangue. Tra questi segnaliamo un uccello *boxeur*, una rana gigantesca che vive in una grotta e un dragone sputafuoco. Date le loro dimensioni, dovremo riempirli di un buon numero di mazzate prima di vederli scomparire dallo schermo. Il *gameplay* è convincente, ma ha qualche limite. La telecamera virtuale che riprende da dietro le deambulazioni del coccodrillino è, allo stesso tempo, una delle cose migliori e peggiori di ***Croc***. Migliori, perché conferisce all'azione un grande dinamismo. Peggiori, perché è penalizzata dallo stesso difetto riscontrato nella maggior parte dei *platform* 3D: il sistema di inquadrature "intelligenti" in realtà è totalmente idiota. In altri termini, talvolta le sezioni di schermo visualizzate sono spesso sballate, pertanto risulta difficile valutare correttamente le distanze che ci separano dai nemici, dagli ostacoli e dagli oggetti. Non fatevi ingannare dall'obesità della grafica e dalla simpatia dei personaggi: Croc è caratterizzato da un livello di difficoltà medio-alto. Alcune sezioni sono abbastanza frustranti e gli enigmi non sono così immediati come si potrebbe pensare di primo acchito. L'accompagnamento audio è splendido. ***Croc*** include due ore di brani orecchiabili e ritmati, il parlato è simpatico al punto giusto, mentre gli effetti speciali sono standard. Il controllo del personaggio è buono, specialmente se possedete un joypad analogico: usando lo *stick* di sinistra muoviamo il coccodrillo, mentre col destro possiamo variare le inquadrature. In alcune sezioni, tuttavia, abbiamo incontrato qualche difficoltà a fare eseguire all'obeso personaggio il comando impartito, specie quando si tratta di salti. Concludendo, rispetto a titoli come il primo ***Crash Bandicoot***, ***Pandemonium!*** o ***Jumping Flash 2***, ***Croc*** offre una maggiore libertà di movimenti e una cosmesi indubbiamente più accattivante. Se non fosse stato per qualche difettuccio non irrilevante, sarebbe potuto diventare il nuovo paradigma dei *platform* 3D PlayStation.

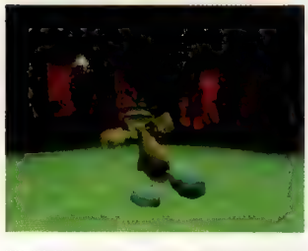
J.A.

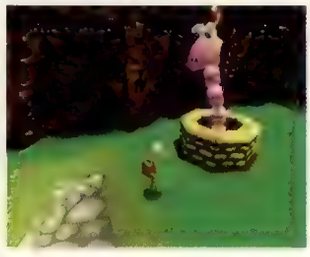




GRAZIE A OTTIMI EFFETTI DI GOURAUD SHADING, CROC PUÒ VANTARE UN LOOK CARTOON DAVVERO CONVINCENTE.







Commento **Copiare *Super Mario 64* è diventato il passatempo preferito delle software house: in questi ultimi tempi siamo stati letteralmente sommersi da platform tridimensionali più o meno decenti. Insieme a *Pandemonium! 2*, *Croc*, con i suoi sei mondi articolati in duecento livelli, offre un intrattenimento di buon livello, anche se qualche difetto minore rischia di compromettere una giocabilità altrimenti perfetta. In attesa di *Crash Bandicoot 2* e affini, *Croc* rappresenta comunque un buon investimento.**

Titolo : CROC
Casa : FOX INTERACTIVE
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : PLATFORM

PRO...
- *Grafica splendida*
- *Accompagnamento sonoro ottimo*

CONTRO...
- *Il controllo analogico ha qualche pecca*
- *Il sistema di inquadrature va rivisto*

LA PAGELLA...

Grafica	**89**
Sonoro	**88**
Giocabilità	**75**
Longevità	**90**
Originalità	**79**

80

ASTROCOMPUTER

PROPOSTE GRAFICHE-ROMA

NINTENDO ULTRA 64

VERS. USA/JAP/PAL TELEFONARE

SONY PLAYSTATION

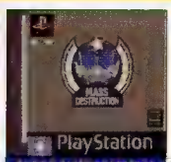
VERS. UNIVERSALE + GIOCO OMAGGIO TELEFONARE
VERS. PAL L. 285.000
VERS. PAL+F1 '97 L. 370.000

SEGA SATURN

VERS. PAL L. 285.000
VERS. JAP TELEFONARE

SONY PLAYSTATION

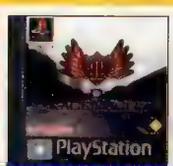
INDEPENDENCE DAY 85.000



MASS DESTRUCTION 79.000

MONSTER TRUCKS 85.000

PARAPPA THE RAPPER 79.000



RAGE RACER PAL/USA 69.000

RAYSTORM 85.000

RESIDENT EVIL - USA 99.000

TOSHINDEN 3 - JAP 50.000

WARCRAFT II 89.000

SEGA SATURN JAPAN

DRIFT KING 97 50.000

FIGHTER'S HISTORY D. 119.000

FIGHTING VIPERS 60.000

LAST BRONX 119.000

SEGA RALLY 50.000

STREET FIGHTER ZERO 50.000

VIRTUA FIGHTER 2 50.000

VIRTUAL ON 60.000

Z GUNDAM 60.000

SEGA SATURN PAL

CRUSADER 49.000

DAYTONA USA 50.000

EARTH WORM JIM 2 50.000

LOST VIKINGS 2 50.000

SCORCHER 50.000

SKELETON WARRIORS 50.000

TUNNEL B1 50.000

WARCRAFT II 99.000

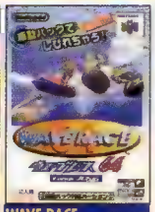
LE NOVITÀ DEL MESE

PSX PAL	
NHL '98	89 000
FANTASTIC FOUR	89 000
F1 '97	95 000
IL MONDO PERDUTO	87 000
NUCLEAR STRIKE	90 000
TIGER SHARK	79.000
RAPID RACER	99 000
AGENT AMSTRONG	89 000
FIGHTIN FORCE	99 000
NIGHTMARE CREATURES	99 000
APOCALYPSE	99.000
MEDIEVIL	TELEF.
G-POLICE	TELEF.
Linea Platinum	
TRAK & FIELD	49 000
ROAD RUSH	49 000
FADE TO BLACK	49 000
FIFA '96	49.000
RAYMAN	49.000
BUST A MOVE	49.000
PSX USA	
MARVEL SUPER HEROES	99.000
ULTRA 64 PAL	
MRC	135 000
DOOM	135 000
HANG TIME	135 000
3D HOCKEY	135 000
ISS PRO 64	135 000
STAR FOX 64	TELEF.
BLAST CORPS	135 000
ULTRA 64 JAP	
WAVERACE+JOLT PACK	129 000
MARIO 64+JOLT PACK	129 000
TUROK	129 000
DYNAMITE SOCCER	145.000
GO GO TROUBLE MAKER	99.000
J. LEAGUE (3° EPISODIO)	TELEF.
STAR FOX 64+JOLT PACK	TELEF.
PILOTWINGS	89.000
ULTRA 64 USA	
GOLDEN EYE	149 000
HEXEN	99.000
MARIO	119 000
MACE THE DARK AGE	149.000
TOP GEAR RALLY	149.000
SATURN	
SAMURAI SHODOWN 4	TELEF.
THUNDER FORCE 5	TELEF.
S. STREET FIGHTER COLLECT.	99.900
DISCWORLD (2° EPISODIO)	99.900
VIPEOUT 2097	99.900

NINTENDO 64 • JAP

BOMBER MAN 129.000

GOEMON 129.000



WAVE RACE comp. JOLT PACK 129.000

ACCESSORI

VIRTUA GUN + VIRTUA COP 2
PER SEGA SATURN
L. 99.000

HYPER BLASTER
PER SONY PLAYSTATION
COMPATIBILE CRYPT KILLER, AREA 51, DIE HARD TRILOGY
L. 65.000

JOLT PACK
NINTENDO 64
L. 29.000

NUOVO MAD CATZ
ANALOGICO E DIGITALE
VOLANTE+CAMBIO+PEDALIERA
PSX-SAT L. 130.000
ULTRA 64 L. 140.000

GAME GEAR

Vasto assortimento giochi a L. 30.000

SUPER NINTENDO

Giochi a partire da L. 59.900

GAME BOY

Giochi a partire da L. 39.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

Nuclear Strike

NONOSTANTE I 12 VEICOLI PRESENTI NEL GIOCO L'APACHE RIMANE ANCORA IL MIGLIOR MEZZO D'ASSALTO DISPONIBILE.

Da quando ha fatto la propria apparizione sui 16-bit, la serie *Strike* è andata incontro a una vera e propria escalation, escalation sia di pubblico (diventato sempre più numeroso), che di tecnica (cresciuta fino a livelli di eccellenza) e distruttività. Quest'ultimo episodio infatti, pur non presentando nulla di strutturalmente nuovo rispetto ai titoli precedenti, ci pone ai comandi di un rinnovato set di velivoli con i quali potremo cimentarci nell'ennesima guerra simulata. Poco importa ciò che ci troveremo di fronte, se un *tank*, un omino con le borse della spesa o un palazzo di 32 piani. Tutto quello che ci sarà richiesto sarà semplicemente di aprire il fuoco riducendo così il nostro bersaglio a una nuvola di fumo e poligoni. Per tutti coloro che non avessero mai provato uno dei precedenti episodi della serie *Strike*, è bene precisare che il titolo in questione è ben lungi dall'essere un mero spara-e-fuggi in 3D isometrico. Il rapporto di forze in campo infatti è così sproporzionato che il giocatore non potrà in alcun caso limitarsi a caricare a testa bassa le unità nemiche. Sarà invece necessario sviluppare delle tattiche, strategie per ammorbidire le difese e quindi puntare sul bersaglio. Le forze avversarie formeranno infatti vere e proprie barriere difensive che in più di una occasione ci costringeranno a ritirarci con la coda fra le gambe. Munizioni e carburante saranno rigorosamente limitate e, nonostante la copiosa presenza di *pod* e *power-up* sparsi lungo i vari livelli, gli assalti dovranno essere condotti con un certo criterio pena una rapida e dolorosissima morte!

Titolo : NUCLEAR STRIKE
Casa : ELECTRONIC ARTS
Versione : AMERICANA
N° Giocatori: 1
Genere : SPARATUTTO

Bang the Bass

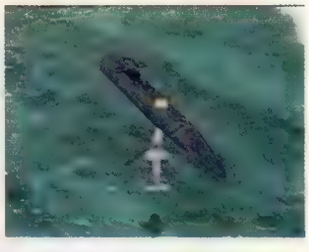
Ogni livello che compone la campagna di ***Nuclear Strike*** è formato da una serie di sottomissioni che dovranno essere completate prima di avere accesso allo *stage* successivo. Queste includeranno il rifornimento di armi a orde di ribelli, la copertura di impettiti diplomatici o la semplice eliminazione di obiettivi ben definiti. In ogni caso, anche a livello *Easy*, ***Nuclear Strike*** si presenta come un prodotto tutt'altro che facile e, spesso e volentieri, vi capiterà di dover ripetere uno *stage* più e più volte prima di raggiungere con successo tutti gli elementi necessari alla sua risoluzione. Questo fatto, se da un lato è indice di notevole longevità, dall'altro corre il rischio di rendere il prodotto poco adatto ai videogiocatori meno esperti e a tutti coloro che non apprezzano la meccanica di gioco di questa serie, basata ancora sulla struttura dei primissimi episodi usciti su MegaDrive.

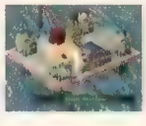
[illegible] &

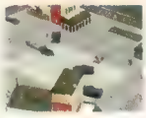
Oltre che dal punto di vista tecnico ***Nuclear Strike*** si segnala anche per un'evoluzione dell'arsenale disponibile. A differenza del precedente episodio, dove il giocatore poteva avvalersi dell'ausilio di un semplice Apache, questo quinto episodio vanta la bellezza 12 differenti mezzi fra cui un Jump Jet, un elicottero Cobra e un letale hovercraft. Questi potranno essere reperiti in varie zone dei livelli, individuabili grazie ala mappa richiamabile tramite la pressione del tasto **Start**: la mappa, oltre a fornirci una visuale dell'intera area di gioco, ci consentirà di individuare la posizione dei vari obiettivi, delle diverse unità nemiche, nonché avere un resoconto completo sullo *status* e sullo svolgimento della nostra missione. Il sistema di controllo è unico per tutti i mezzi e, nonostante i movimenti dei velivoli risultino estremamente realistici, il loro impianto è tipicamente *arcade*. Buona anche la reattività dei comandi che rispondono prontamente alle sollecitazioni del giocatore e, nonostante i tasti del *pad* siano stati sfruttati quasi al limite, vi basteranno un paio di partite per prendere la mano e la mira sui vostri nuovi compagni di giochi!

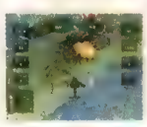
[illegible] un

I vari fondali di ***Nuclear Strike*** sono stati creati, come nel precedente episodio, utilizzando la tecnica dei paesaggi fotorea-



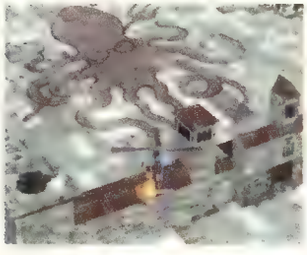


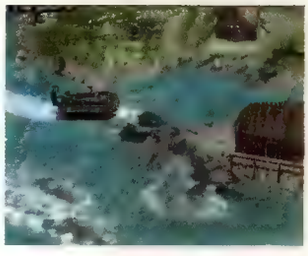




listici. Ciò ha consentito ai programmatori di dar vita ad ambientazioni estremamente dettagliate e credibili, anche se questo ha comportato il sacrificio di qualsiasi tipo di animazione del *background*. Buono anche il livello delle varie costruzioni che, pur essendo formate dai soliti poligoni, risultano sufficientemente solide: le *texture* da cui sono ricoperte non stonano con il paesaggio e la stessa cosa può dirsi per i vari mezzi nemici che formano un corpo unico con i vari fondali. Le animazioni dei vari velivoli sono più che convincenti, mentre l'unica nota dolente in questo campo deriva dalle truppe nemiche. A differenza dei vari mezzi infatti, i baldi soldatini presentano un numero veramente esiguo di *frame*, colori, e dettagli, rendendoli di fatto più simili a piccoli spaventapasseri semoventi che non a veri e propri soldati pronti a cadere sotto il fuoco delle vostre mitragliatrici. Buone nuove invece dal fronte della velocità di aggiornamento dello schermo; le perdite di *frame* e i rallentamenti presenti nel precedente episodio sono ora quasi scomparsi, grazie a un attento lavoro dei programmatori di EA, volto ad affinare il codice sorgente del gioco. Un problema che affliggeva l'episodio precedente e che non è stato risolto (o forse sarebbe meglio dire affrontato) riguarda invece le varie esplosioni che interessano gli oggetti su schermo. Infatti mentre i vari mezzi, una volta detonati, danno vita a una serie di sequenze degne del miglior *Die Hard* i vari edifici, una volta distrutti, si limitano a scomporsi in un numero limitato di poligoni che, nella maggior parte dei casi, coincide con le loro facce. Ovviamente non si tratta di un problema grave (più che altro di una mancanza a livello estetico), tuttavia bisogna dire che, vedendo il lavoro svolto dai programmatori, era lecito aspettarsi qualche miglioria anche in questo campo.

SHOGUN





LE VARIE SEQUENZE IN FMV PRESENTI NEL GIOCO CONTRIBUISCONO AD INCREMENTARE L'ATMOSFERA, GRAZIE ALLA QUALITÀ E ALLA FLUIDITÀ DELLE VARIE SEQUENZE.

SI RINGRAZIA
You Too
PER IL CD

Commento ***Nuclear Strike*** **rappresenta un passo avanti rispetto al suo predecessore, almeno in quanto a realizzazione tecnica. Rallentamenti e perdite di *frame* sono ora molto ridotti, mentre l'azione di gioco ha subito una brusca impennata rendendo il prodotto ancora più frenetico e intrigante. Purtroppo, nonostante la presenza di nuovi mezzi, il tutto è ancora caratterizzato da una certa linearità e ripetitività di situazioni il che, unito a un livello di difficoltà abbastanza elevato, fa di *Nuclear Strike* un prodotto poco adatto ai novizi del genere. Se siete alla ricerca di uno spara-e-fuggi impegnativo, ragionato e ben realizzato e non possedete la versione precedente allora avete trovato il titolo che fa per voi. In caso contrario il nostro suggerimento è quello di optare per qualcosa di più classico: in fondo blastare orde di alieni ha ancora il suo fascino!**

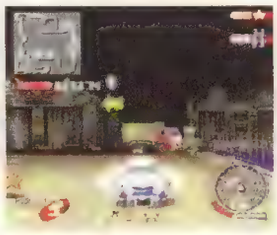
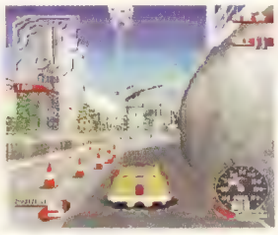
PRO...
- *Pregevole realizzazione tecnica*
- *Abbastanza longevo*

CONTRO...
- *Livello di difficoltà molto elevato*
- *Scarsa varietà di situazioni*

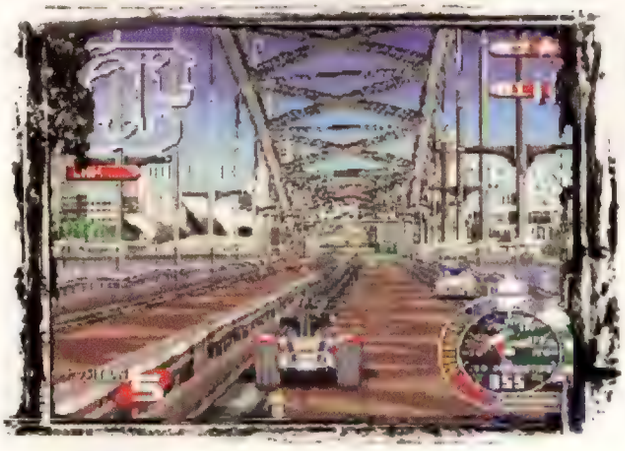
LA PAGELLA...

Grafica : **88**
Sonoro : **83**
Giocabilità : **86**
Longevità : **85**
Originalità : **75**

86

Wreckin' Crew

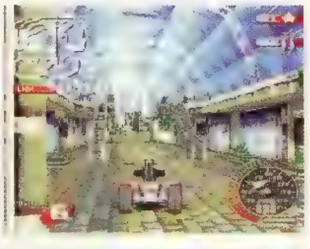


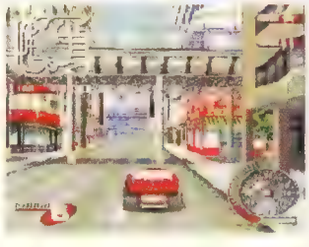
La Telstar cerca di offrirci un gioco di guida diverso dal solito. Basta con il realismo a tutti i costi, basta con le vetture da Gran Turismo che sbriciolano record su record di velocità.
Quest'audace software house ha cercato infatti di battere la concorrenza, non producendo un gioco che la sfidasse sul suo stesso campo, ma proponendo qualcosa di alternativo, simile per certi versi al buon vecchio *Power Drift*. In *Wreckin' Crew* dovrete infatti selezionare una delle molteplici vetture disponibili e affrontare gli altri concorrenti, non solo cercando di precederli sulla linea di traguardo, ma anche distruggendoli (nel vero senso della parola) grazie alle armi di cui ogni mezzo e pilota dispongono. L'ampia scelta di mezzi va però ad infrangersi con l'amara constatazione che, anche cambiando macchina, l'azione varia solo minimamente: le armi, pur se differenti, hanno sempre lo stesso effetto e molte delle caratteristiche riportate nello schermo di selezione non sono altro che fumo negli occhi. Le modalità di gioco sono quelle classiche e vi consentono di affrontare una singola gara, un campionato e un *time attack* oppure di sfidare un amico in un duello testa-a-testa. I percorsi sono molto caratterizzati e, in linea teorica, dovrebbero riprodurre diverse zone geografiche mondiali. Sfortunatamente questo è uno degli aspetti che più affossa la valutazione del gioco: troppi elementi infatti si affacciano confusamente sullo schermo, rendendo molti livelli quasi incomprensibili e confondendo spesso il giocatore, col risultato di non riuscire sempre a capire in che direzione si svilupperà il tracciato. Durante la corsa emergono altri limiti tecnici di *Wreckin' Crew*: anche se la velocità media è buona, lo *scrolling* non è per niente fluido e, pur senza soffermarsi sul *bad clipping* un filo eccessivo, bisogna sottolineare che tutti gli oggetti che fiancheggiano la pista appaiono molto piatti, come se si corresse in mezzo alle scenografiedi un film. Non ci vuole certo un occhio super-allenato per accorgersi che l'*engine* fatica a gestire il tutto e la cosa diventa fin troppo evidente quando si entra in una galleria, momento in cui la visuale (selezionabile in tutto il gioco fra interna ed esterna) passa automaticamente all'interno del veicolo. A completare il tutto ci pensano le animazioni delle vetture, alquanto limitate, soprattutto se paragonate agli standard attuali sia per realismo che per fluidità. Probabilmente i programmatori avevano intenzione di produrre su PlayStation qualcosa che, in linea ipotetica, potesse rappresentare l'equivalente Sony di *Super Mario Kart 64*: se così fosse è innegabile che abbiano fallito miseramente.

PUCK

La possibilità di sparare agli avversari costituisce un timido diversivo che lascia il tempo che trova.

In alcuni momenti vi chiederete una cosa sola: dov'è la strada?





Commento **La prima impressione che si ha giocando a *Wreckin' Crew* è quella di trovarsi davanti a un titolo di almeno tre anni fa. L'azione infatti risulta abbastanza datata, con una serie di macchinine (in bitmap) che si muovono goffamente per livelli pieni di particolari, ma mostruosamente confusionari. Il risultato è che il giocatore non si trova mai coinvolto nell'azione. A ciò va aggiunto che la realizzazione tecnica non è esenta da pecche, sia per quanto riguarda l'aspetto grafico che per lo studio stesso dei livelli: in determinati frangenti, infatti, non si riesce nemmeno a capire da che parte sia la strada. Peccato perché l'idea di base non era niente male...**

Titolo : Wreckin' Crew
Casa : Telstar
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Racing

Pro...
- *Concept interessante*
- *Buona varietà di macchine e situazioni*

Contro...
- *Realizzazione tecnica scadente*
- *Azione troppo confusionaria*

La Pagella...

Grafica : **74**
Sonoro : **76**
Giocabilità : **81**
Longevità : **75**
Originalità : **83**

77

Spazioin

SOFTWARE MULTIMEDIA GAMES

PlayStation

SONY PLAYSTATION CENTER

PLAY STATION NEWS

- CASTELVANIA
- HERCULES
- CRASH BANDICOT 2
- FIGHTING FORCE
- FINAL FANTASY VII
- FORMULA ONE 97
- LOST WORLD: JURRASIC PARK
- NIGHTMARE CREATURES
- ODDWORLD: AB'S ODDYSEE
- PANDEMONIUM 2
- PARAPPA THE RAPPER
- RESIDENTVIL 2
- TIMECRISIS
- TOMBRIDER
- TEKKEN 3

VASTA DISPONIBILITA'

GADGETS
MODELLINI
SAILORMOON
RANMA 1/2 giapponese
GUNDAM

ACCESSORI PSX

- LINK CABLE
- MEMORY CARD COLOR
- PAD COMPATIBILE
- PROLUNGA PAD
- VOLANTE MAD KATZ
- PAD COLOR
- CAVO SCART
- MEMORY CARD 1 MEG
- MEMORY CARD 1MEGRF UNIT
- CHIP MODIFICA 14 PIN
- MEMORY CARD 24 MEG

DISPONIBILITA' PLAYSTATION PAL a L. 299.000

SUPER PRICE PSX

PLATINUM LINE

L. 49.000

WIPE OUT	DESTRUCTION DERBY
AIR COMBAT	TEKKEN
RIDGE RICE	TOSHINDEN

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

Spazioin via Roma, 39 - 00040 Pomezia Roma Tel. 06/ 9114361 (18 linee r.a.) Fax. 06/91143600
e-Mail: spazioin@programatic.it - Internet: http://www.programatic.it/spazioin

Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari

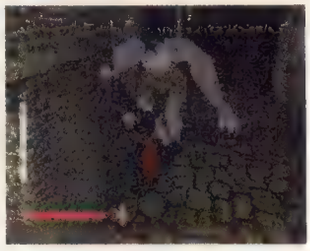
Nightmare Creatures

Immaginate la Londra del 1834: una cupa, fredda e umida città, impregnata di una nebbia sottile e malsana. Immaginate un buio scantinato, fuori dal quale si sono fermati gli ultimi avanzi di umanità e sanità mentale, in cui rimbombano sordi colpi di mannaia provenienti da un sozzo banco di lavoro. Dietro di esso un uomo di nome Adam Crowly, un tempo scienziato di fama, cerca di dare forma a qualcosa di nuovo, e vivo. Un'altra creatura d'incubo. Crowly non ha perso tempo, e la conoscenza di antichi segreti per cui non ha esitato a uccidere daranno presto i loro macabri frutti...

Queste le premesse del nuovo prodotto di Kalisto, ***Nightmare Creatures***, un *action adventure* in cui possiamo interpretare il ruolo di Ignatius Blackwood, uomo che ha speso tutta la propria vita nella lotta contro il male, o di Nadia, la figlia del defunto Dottor F. a cui va il marito di aver riscoperto i segreti della Fratellanza di Hecate, di cui il malvagio Crowly si serve per scopi a lui connaturati. La presenza di un'eroina femminile fa sempre piacere e si inserisce nella nuova moda lanciata da *Tomb Raider* con Lara Croft. Come detto, il gioco si ambienta a Londra e ognuno dei quindici livelli si colloca in un distretto della città, che dovremo percorrere sulle tracce del fuggitivo Crowly. Ma il nostro ha pensato bene di procurarci una buona compagnia, costituita dal frutto dei suoi tremendi esperimenti: una serie di creature spaventose, che spaziano dal semplice zombie "alla ***Resident Evil***" al più sofisticato licantropo alto due metri, per continuare con gigantesche piante animate e mastodontici orchi di roccia dalle braccia ipertrofiche. Il gioco è interamente in 3D e il punto di vista è alle spalle del personaggio, come in *Tomb Raider*.

MASSACRO CREATIVO

Per massacrare le torme di nemici, ci si può servire della staffa di Ignatius o della spada di Nadia, oppure di poderosi calci. Possiamo scegliere, come da tradizione, tra calci e colpi d'arma forti e lenti o rapidi e veloci. È possibile anche realizzare semplicissime *combo*.

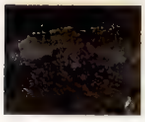
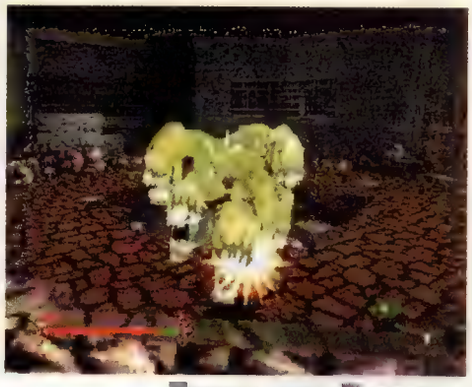


QUESTI GIGANTI DI PIETRA ALLUNGANO PODEROSI SCHIAFFONI. MEGLIO PRENDERE BENE LE MISURE.

Questo porta a una maggiore varietà nell'arte del combattimento, accresciuta dagli oggetti che si trovano in giro, ovvero pistole, mine da lasciare cadere (i mostri sono poco furbi e le pestano subito) e fiale di veleno. Ovviamente non mancano i *medikit*, che ci ridanno l'energia persa in combattimento. Oltre alla classica barra della vita, ve ne è una seconda che si riempie al massimo appena uccidiamo un mostro e che cala progressivamente nelle pause tra un combattimento e l'altro, come una

"SCUSA TIPO, HAI DA ACCENDERE?" (NUOVA QUESTA...)

Titolo : NIGHTMARE CREATURES
Casa : KALISTO/SONY
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1
Genere : ARCADE ADVENTURE

sorta di *timer*. In effetti l'utilità di un simile dispositivo non è chiara, dal momento che diminuisce fortemente le possibilità di esplorare i livelli in cerca di bonus, peraltro presenti in diramazioni e nicchie, in quanto la suddetta barra corre rapida ad estinguersi. Una volta azzeratasi, il calo di energia prosegue nella barra della vita tradizionale, con ovvi risultati. Questo trasforma il gioco in una corsa al mostro successivo, visto che anziché una minaccia rappresenta la salvezza. Non è raro incontrare porte chiuse da interruttori, ma non si tratta di veri *puzzle* in quanto la corrispondenza tra pulsante e porta è piuttosto scontata, almeno nei primi livelli. L'interazione con l'ambiente, del resto, non è particolarmente spiccata. A parte i già citati interruttori, può succedere di dover spaccare qualche portone di legno, spazzare le erbacce che coprono un passaggio o demolire le casse che contengono i bonus. In certi punti si incontrano barili di petrolio che saltano in aria quando colpiti.

Nebbia sul Tamigi

La grafica è senz'altro il punto forte del gioco. Assolutamente fluida, assolutamente azzeccata nelle scelte cromatiche, si dimostra al passo con i tempi proponendo ambienti complessi, ricchissimi di *texture*, arricchiti da molti effetti di luce. Il personaggio è animato bene e composto da molti poligoni, così come i mostri. Vale la pena di far notare che i nemici che incontriamo sono davvero belli, a partire dai licantropi (i primi incontri vi faranno rizzare i capelli sulla nuca) per finire con la megapianta sputafuoco, che fa da boss del secondo livello. Per non parlare di una chicca veramente pregevole: l'effetto nebbia, che caratterizza al meglio l'atmosfera cupa e minacciosa degli ambienti, che si affianca alle più classiche pioggia e neve. Proprio l'atmosfera è il secondo punto forte del gioco. Anche se si appoggia su una trama non esattamente originalissima, è fortemente coinvolgente e si ha davvero l'impressione di essere lì, davanti a quella creatura orribile che cerca di farci la pelle, magari con il pensiero che corre allo *zombie* che abbiamo solo tramortito qualche passo più indietro... Il sonoro è decisamente all'altezza, sia per quanto riguarda la musica, ovviamente d'atmosfera, sia relativamente agli effetti sonori, molto "mostruosi", dai ruggiti di dolore agli effetti nei menu. I controlli del nostro personaggio non eccellono in precisione ed intuitività. Spesso bisogna cercare la posizione corretta per prendere un oggetto, il che alla lunga è fastidioso, e anche i colpi non sono poi così precisi. È anche difficile calcolare bene i salti, col risultato di fare bagni inopportuni nel Tamigi magari alla fine del livello. Purtroppo anche la giocabilità non è eccelsa: i problemi sono molti. A parte il fastidio dei controlli imprecisi, anche ***Nightmare Creatures*** è afflitto dal problema dei salvataggi sporadici comune a tanti giochi PlayStation. Tutti i videogiocatori sanno bene quanto sia odioso morire a un passo dalla meta e dover fare tutto da capo, e nel nostro caso non è un fatto raro in quanto i salvataggi avvengono solo a livello concluso. Si aggiunge il fatto che gli incontri con i mostri, che sarebbero dovuti diventare dei combattimenti un minimo strutturati, grazie alla modesta varietà di mosse e alla presenza della parata, si trasformano in una sorta di pestaggio del mostro con i colpi veloci, che si conclude quando il poverino ha le spalle al muro e non può reagire. Talvolta capita che, pestando un mostro, si avanzi fino ad incontrarne altri per poi trovarsi circondati da tre o quattro nemici. Ma non c'è problema, in quanto tendono ad attaccare uno per volta. Questo genere di difetti a livello di *gameplay* danneggia il prodotto in maniera notevole. La situazione è migliore a livello *Easy*, in quanto i mostri sono deboli e muoiono prima (col risultato di evitare quella sensazione di pestaggio a senso unico) e si avanza più facilmente, con meno frustrazione e godendosi l'ottima grafica.

Il licantropo è davvero indemoniato. Si muove rapido ed è molto feroce.

SHUB

Commento **Questo *Nightmare Creatures* non riesce a convincere completamente. Da un lato la grafica e il sonoro creano l'atmosfera giusta, in grado di immergere il giocatore nella tetra, vecchia Londra, ed effetti come la nebbia fanno un figurone. Dall'altro la meccanica di gioco è scarsamente efficace, in quanto si basa su combattimenti che si riducono a premere convulsamente il tasto del calcio di fronte a un mostro che non reagisce, a saltuarie prove di abilità inficiate dall'imprecisione dei controlli, e alla penalizzazione delle velleità esplorative del giocatore da parte della maledetta barra d'energia che si ricarica all'uccisione dei mostri, di cui abbiamo già parlato. Se si aggiunge che le poche volte che i nemici ci afferrano e i tuffi nel Tamigi per un salto sbagliato a fine livello possono costringerci a ripetere da capo la sezione, il quadro è completo. In realtà, in modalità *Easy* molti di questi inconvenienti si rivelano meno dannosi per il divertimento, e il gioco riesce a essere più avvincente. In definitiva, un titolo cui non mancano i numeri, ma che paga il prezzo di qualche difetto di troppo nel *gameplay*. Se per voi la qualità della grafica è molto importante, *Nightmare Creatures* potrà sicuramente soddisfarvi al 100%.**

Pro...

- *Ottima grafica*
- *Buon sonoro*

Contro...

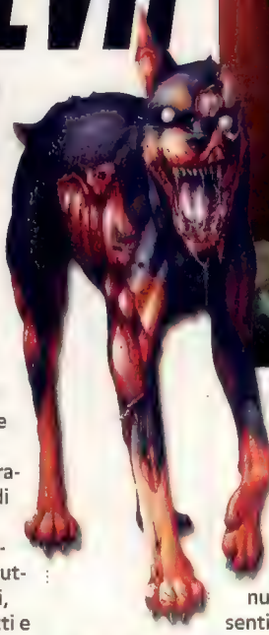
- *Giocabilità migliorabile*
- *Un po' troppo difficile*

La Pagella...

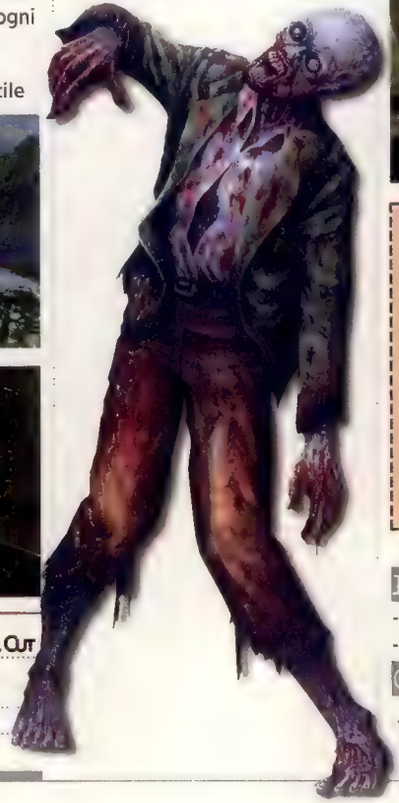
Grafica	**90**
Sonoro	**87**
Giocabilità	**72**
Longevità	**80**
Originalità	**82**

80

Resident Evil
Director's Cut



Uscito più di due anni fa, *Resident Evil* è uno dei titoli PlayStation che è riuscito non solo a catalizzare l'interesse dei videogiocatori, ma anche a riportare alla ribalta un genere, quello delle avventure 3D, poco noto al grande pubblico.
La trama ci vede vestire i panni di un povero agente di una squadra speciale, inviata a Racoon City per investigare su una serie di misteriose sparizioni e brutali assassini. Dopo la consueta introduzione di turno, i membri della *task force* si ritrovano all'interno di una strana magione apparentemente deserta. Gironzolando per le varie stanze però si accorgono immediatamente di non essere soli, con l'aggravante che i coinquilini non sono costituiti da arzille vecchiette o studentelli di provincia, ma *zombie*, piante carnivore, cani assassini e altre amenità di questo genere. Fortunatamente i nostri eroi sono armati di tutto punto e lungo i vari livelli di gioco è possibile recuperare armi e munizioni per rendere più semplice il avoro di disinfestazione. In ogni caso, visto che il 90% di voi conoscerà già molto bene *Resident Evil*, mi sembra inutile parlarvi per l'ennesima volta della meccanica e della struttura di gioco. E' invece più utile sottolineare quali siano le differenze che intercorrono fra questa versione e l'originale, così da consentire a tutti di valutare l'opportunità di un eventuale acquisto. Innanzitutto *Director's Cut* ripropone interamente schema e meccanica di gioco dell'episodio precedente: non sono state apportate modifiche a livello di struttura e la posizione dei mostri, così come quella degli oggetti e dei vari obiettivi, è rimasta pressoché invariata. Le novità di quest'episodio infatti risiedono quasi esclusivamente in una serie di ritocchi a livello grafico, ritocchi che in alcuni casi sono stati presi dalla versione Saturn. Leggendo questo immagino che diversi possessori di PlayStation saranno cascati dalla sedia o, per lo meno, avranno avuto un sussulto. Calma calma, non si tratta né della grafica dei personaggi, né delle animazioni. Ciò che i programmatori hanno pensato di sfruttare è il gran lavoro svolto sui fondal, che ha consentito ai ragazzi della Capcom di dar vita, nella versione per il 32-bit Sega, a *background* più definiti e ricchi di colori. Ebbene questi nuovi scenari ora sono presenti anche sulla console Sony e, nonostante non si tratti di una novità eclatante, bisogna dire che i risultati ottenuti sono più che accettabili. Ovviamente i vari personaggi sono più definiti e meglio animati; inoltre è stata inserita una serie di nuove inquadrature (sempre fisse comunque) che hanno eliminato parte di quei maledetti angoli ciechi che affliggevano il primo episodio. Sono state inoltre ripristinate tutte le scene di intermezzo presenti nella versione giapponese e tagliate in quella americana ed europea, alla quale si sono poi aggiunti una serie di spezzoni inediti. La novità più sugosa (oltre alla demo di ***Resident Evil 2*** contenuta sul CD) si distacca comunque dal mero *maquillage* grafico ed è costituita dalla presenza di tre livelli di difficoltà (*Easy, Original* ed *Arrange*) che, pur non modificando il gioco in maniera sostanziale, lo rendono almeno un pochino più impegnativo.



SHOGUN

Si ringrazia
You Too
per il CD

Commento **Sono stato molto combattuto sul voto da assegnare a questo titolo Capcom: infatti, nonostante *Resident Evil: Director's Cut* sia un ottimo prodotto, capace di catturare ancora l'interesse di migliaia e migliaia di videogiocatori, è indubbio che le modifiche apportate rispetto all'originale vadano poco oltre l'aspetto estetico. Il voto in questione si rivolge quindi a tutti coloro che non hanno avuto la fortuna di possedere e terminare l'episodio originale, per i quali *Director's Cut* rappresenta un vero e proprio "*must buy*". Discorso diverso per chi, in passato, ha avuto modo di fruire di quest'ottimo titolo: a mio modesto parere, le innovazioni apportate non giustificano l'acquisto di questo *sequel*, che di fatto rimane strutturalmente identico al suo predecessore. Certo, la demo di *Resident Evil 2* presente nella confezione è davvero ottima, ma può bastare?**

Titolo : Resident Evil: D. Cut
Casa : Capcom
Versione : Americana
N° Giocatori : 1
Genere : Azione

Pro...
- *Grande cura a livello grafico*
- *Atmosfere da incubo*

Contro...
- *Identico al suo predecessore*
- *Se finito difficilmente lo rigiocherete*

La Pagella...

Grafica	**91**
Sonoro	**90**
Giocabilità	**90**
Longevità	**89**
Originalità	**79**

90

VIDEOGIOCHI

By SDEGNO

Via Libertà 258, 80055 Portici (Na)
Tel. 081/7766465 - 7765611

Sega Mega Drive

Agassi Tennis	37.000
Earth Worm Jim 1	43.000
Ecco the Dolphin	35.000
Fifa 97	98.000
Gauntlet 4	42.000
General Chaos	31.000
Il Re Leone	46.000
Int. S.S.Soccer deLuxe	89.000
James Pond 2	31.000
Marko's Magic Football	60.000
Nba Live 97	89.100
Paper Boy	45.000
Page Master	49.000
Pete Sampras Tennis	40.000
Phantom 2040	30.000
Pitfall	49.000
Shaq fu + cd	39.000
Super Skidmars	45.000
Ultimate Mortal Kombat	65.000
Ultimate Soccer	49.900
Virtua Fighter II	85.000
Light Crusader	49.000
Nba Jam	29.900
Victory Man	39.900
Soleil	45.000
Where in the world Carmen San Diego	29.900

Super Nintendo

Donald in Maui Mallard	69.900
Donkey Kong Country 3	115.000
F-Zero	55.000
Miss PacMan	55.000
Killer Instinct	38.000
Kirby Dreamcourse	59.900
Nba Live 97	99.500
Oscar	81.000
Pilot Wings	49.900
Preistorik Man	55.000
Phantom 2040	50.000
Plok	49.900
Super Mario Kart	74.000
Super Matio all Stars	85.100
Super Pouch Out	64.200
Super Tennis	48.000
Super Soccer	49.900
Boogerman	49.900
Ultimate Mortal Kombat	111.300
Spirou	65.000
Zelda	55.000
Zoop	55.000
Super Wrestlemania	59.900
Mohawk and Headphone Jack	58.000
Super Mario World	53.000
Incredible Hulk	49.000
Jungle Strike	45.000
Mr Do	59.900
Kid Clown in Crazy Chase	58.000
Tetris + Dr. Mario	59.000
The Mask	135.000
Power Ranger	59.900
Nba Hang Time	59.900
The Jungle Book	89.900
The Lion King	89.900

Accessori

Adattatore universale Saturn	39.200
Cavo Link Play Station	19.400
Cavo Scart Play Station	22.300
Cavo Scart Saturn	19.700
Intractor Aura (Zaino Interattivo)	178.600
JoyPad Compatibile PlayStation	24.900
JoyPad Originale PlayStation	45.000
JoyPad Analogico PlayStation	59.900
JoyStick Digitale PlayStation	69.900
JoyPad Saturn	32.800
Pistola Predator SAT-PSX	59.900
Memory Card PlayStation	29.900
Prolunghe Joypad SAT-PSX-N64	15.000
Unità RF Saturn-Playstation	26.100
Volante Saturn	130.800
Volante+pedaliera+cambio PSX	129.000
Joystick da tavolo Nintendo 64	145.000
Adattatore Universale Nintendo 64	35.000
Joy Pad Originale Nintendo 64	49.900
Memory card Nintendo 64	29.900
Unita Modulatore Nintendo 64	48.000
Volante+Pedaliera Nintendo 64	130.000
JoyPad Compatibile MD-SNES	20.000

Play Station

4-4-2 Soccer	79.900
A-Train	76.000
Alien Trilogt	49.900
Air Combat	49.900
Battle Sport	99.000
Bubsy 3D	79.900
Broken Sword 2	99.900
Bust a Move 2	55.000
Carnage Heart	50.000
Crash Bandicot 2	99.000
Colony Wars	99.000
Cool Boarders	85.000
Crash Bandicot	91.000
Destruction Derby 2	94.300
Destruction Derby	49.900
Exumed	77.000
Fade to Black	49.900
Final Fantasy VII	99.000
Firo & Klaud	75.000
Formula 1 97	105.000
G-Police	99.000
Grid Run	89.900
Hard Boiled	99.000
Hyper Match Tennis	49.900
Hercules	95.000
Hard Core 4 x 4	79.900
ISS Pro	89.900
In The Hunt	49.900
Jet Rider	85.000
Jamping Flash 2	95.000
Jupiter Strike	59.900
Kurushi IQ	79.900
Legacy of Kain	85.000
Loaded	49.900
Lost Viking 2	55.000
Machwarrior 2	90.000
Mass Destruction	79.900
Mega man X 3	79.900
Namco Museum Vol.5	95.000
Namco Tennis	91.000
Need for Speed 2	92.000
Nba Live 97	85.100
Nhl Power Play Hockey	89.900
Olimpic Soccer	55.000
Over Board	95.000
Pandemonium	79.900
Parappa the Rapper	99.000
Power Serve	58.000
Power Soccer 2	99.000
Philosoma	65.000
Porshe Challange	77.000
Rapid Racer	95.000
Red Alert	99.000
Re-Loaded	55.000
Riot	91.000
RayMan	49.900
Ray Tracer	79.900
Ray Storm	79.900
Resident Evil	85.000
Resident Evil Direcor's Cut	95.000
Ridge Racer	49.900
Robo pit	49.900
Rosco McQueen	95.000
Samurai Shodown 3	75.900
Spice World	99.000
Street Fighter EX Plus	95.000
Street Fighter Alpha 2	88.000
Street Racer	89.900
Slam Scape	69.900
Spider	69.900
Strike Point	89.900
SpeedSter	59.900
Sentient	91.000
Super Puzzle Fighter 2	79.900
Swangman	98.000
The Lost World	99.000
Time Crisis + Pistola	139900
Tekken 2 + cd demo	91.000
Tiger Shark	99.000
Titan Wars	49.900
Tempest X	95.000
Total Nba 97	78.000
Toshinden 2	89.900
Toshinden 3	99.000
Tomb Raider+Mc+Joy	119.900
Tekken 1	49.900
Toshinden 1	49.900
Tenpin Alley (Bowling)	98.000
Tokio Higway Battle	95.000
Test Drive Off Road	98.000
Trash it	98.000
Tenka	98.000
Viewpoint	59.900
Virtual Pool	95.000
V-Rally	99.000
Wipeout 2097	90.000
Wipeout	49.900
War Craft II	99.000
Worms	49.900
King of Fighter 95	75.000
Xevious	99.000
Z	99.000

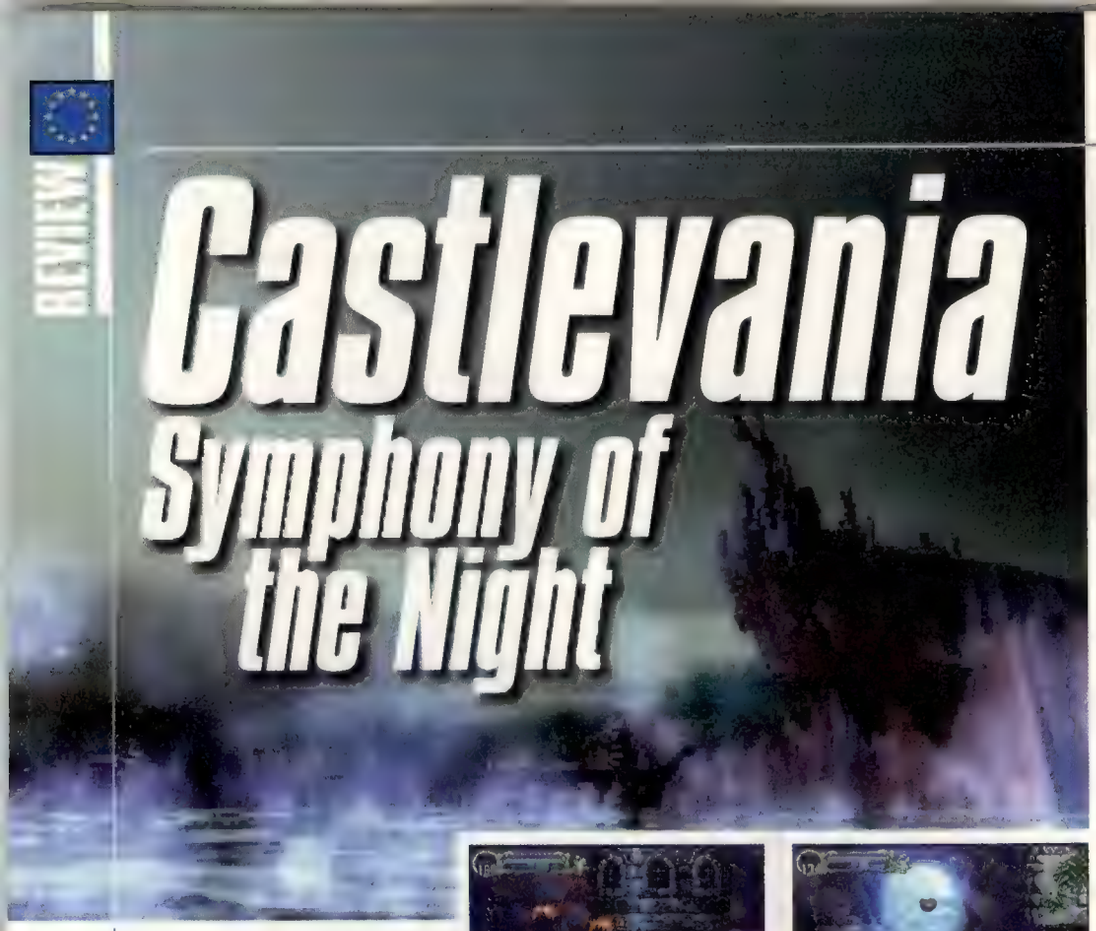
Sega Saturn

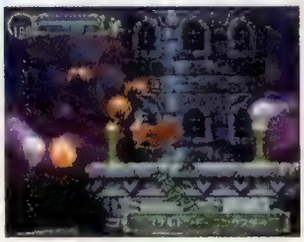
AMOK	49.900
Andretti racing	49.900
Blazing Dragon	49.900
Battle Stations	95.000
Break Point	45.000
Clock Work Knight 2	52.000
Dark Light Conflict	65.000
Die Hard Trilogy	75.300
Darius II	49.900
Eartworm Jim 2	54.000
Euro 96	55.000
Fifa 97	85.100
Gex	55.000
Guardian Hero	55.000
Gun Griffon	55.000
Hi-Octane	49.900
Lost Viking 2	49.900
Mighty Hits	59.900
Nights	45.000
Nba Live 97	85.100
NBA Action	49.900
Olimpic Soccer	59.900
Panzer Dragon	53.000
Revolution X	49.900
Rayman	64.000
Road Rush	49.900
Sega Rally	59.900
Slam'n'Jam	49.900
Sonic 3D	115.000
Soviet Strike	65.000
Street Fighter Alpha 2	75.000
Space Hulk	49.900
Spot goes to Hollywood	59.900
Street Racer	89.900
Story of Thor 2	59.900
Super Puzzle Fighter 2	77.000
Virtua Cop	49.900
Virtua Fighter 2	64.000
Virtua Fighter Kids	45.000
Virtua Hydelide	49.000
World Wide Soccer 97	59.900
Tilt	49.900
Tomb Rider	79.900

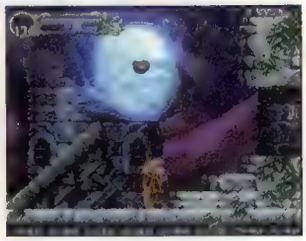
Nintendo 64

Blast Corps	125.000
Pilots Wings	129.000
International Soccer 64	169.900
Stars Wars	145.000
Super Mario 64	117.000
Wave Race	119.000
Killer Istinct Gold	139.900
Mario Kart	119.900

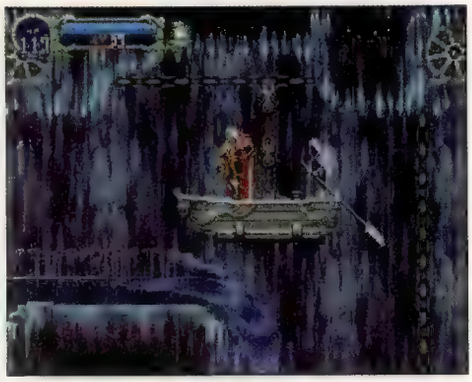
Castlevania
Symphony of the Night





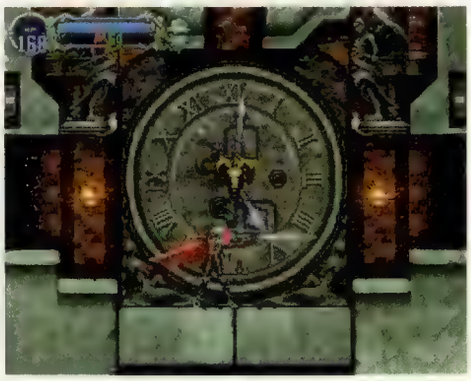


La prima incarnazione a 32-bit della popolare saga creata da Konami è finalmente disponibile in versione PAL. Lamentiamo in apertura l'assenza dei bonus extraludici - lo splendido CD audio e il libretto di illustrazioni curato da Ayami Kojima - che arricchivano l'originale testato sul numero 37. Il gioco vero e proprio, fortunatamente, non ha subito alcun taglio. Del resto, dopo il mezzo imbroglio di *Resident Evil: Director's Cut*, c'è poco da fidarsi... Dimenticatevi del pallido *Castlevania: Bloodlines* apparso su MegaDrive e Super NES nel 1995. Quello che sta girando nel lettore CD-Rom di PlayStation è tutta un'altra storia. Letteralmente. *Castlevania: Symphony of the Night* comincia esattamente dove finiva *Dracula X* per PC Engine Duo, probabilmente uno dei migliori *action/adventure* mai creati. Il *deja vu* videoludico ci riporta al *climax* di quello splendido gioco: il duello finale tra Richter Belmont e il conte Dracula. Qui è molto più facile sconfiggere il vampiro, grazie anche all'intervento della piccola Maria. Al termine dell'introduzione interattiva, parte una scena animata molto suggestiva che ci aggiorna sugli sviluppi narrativi della serie. La storia interagita in *Castlevania: Symphony of the Night* si svolge un lustro dopo *Dracula X*. Il protagonista del gioco è Alucard, personaggio già incontrato in *Castlevania III: Dracula's Curse* per NES. Nato dalla relazione tra Dracula e un'umana, Alucard ("Dracula" scritto al contrario) è mosso dal desiderio di uccidere il malvagio patrigno e distruggere il suo castello maledetto che emerge dagli inferi ogni cento anni. Di fatto, *Castlevania: Symphony of the Night* è una simulazione di parricidio. A livello di *gameplay*, *Castlevania: Symphony of the Night* segna una frattura netta rispetto agli ultimi episodi della serie: il caratteristico approccio *arcade* ha lasciato il posto a un'impostazione di carattere più classico, avventuroso. Dovremo raccogliere oggetti, risolvere enigmi, uccidere mostri, amministrare menu e inventari... Il gioco miscela la struttura di *Castlevania II: Simon's Quest* (NES) alle trovate di *Super Metroid* per Super NES. Sembra inoltre che i programmatori Konami si siano ispirati a classici minori come *Faxanadu* (NES) o *The Sacred Armour of Antiriad* (Palace, Commodore 64)... L'avventura si svolge in un unico, immenso scenario, il castello del conte Dracula. Il passaggio da una zona all'altra avviene cioè senza alcuna interruzione: le differenti locazioni sono interconnesse e vi ritroverete a percorrerle più volte alla ricerca di oggetti utili, armi e *power-up* vari. Ovviamente, non tutte sono immediatamente accessibili: dovrete armarvi di pazienza e scandagliare ogni quadro per scoprire passaggi segreti e stanze bonus. Il primo impatto è disorientante: abituati alla sequenzialità di titoli come *OddWorld*, si resta quasi paralizzati di fronte all'incredibile varietà delle situazioni sperimentabili e alla vastità dell'area di gioco. Una sorta di Sindrome di Stendhal videoludica... Durante il gioco, Alucard può usare due armi che corrispondono a due tasti differenti del pad nonché trasportare scudi, spade, asce, armi da lancio, anelli, collane e persino uno speciale cappuccio che consente di cambiare colore del suo mantello. Le oltre settanta armi disponibili possono essere recuperate nei vari scenari oppure acquistate nel classico *shop* di *cadash*iana memoria. Alucard è caratterizzato da differenti attributi – forza, resistenza, intelligenza – i cui valori aumentano man mano che si prosegue nell'avventura. Il mezzosangue è anche in grado di trasformarsi in un pipistrello, in un lupo oppure assumere forma gassosa per affrontare nemici particolari oppure raggiungere zone inaccessibili. La classica frusta di Belmont lascia il posto a un'affilatissima spada e a uno scudo di legno. Le altre armi che potremo utilizzatr sono croci boomerang, acqua benedetta etc. Non meno importanti sono le magie. Un indicatore collocato sul margine superiore destro dello schermo segnala la quantità di energia mistica disponibile. Ogni volta che lanciamo un incantesimo, il livello si riduce

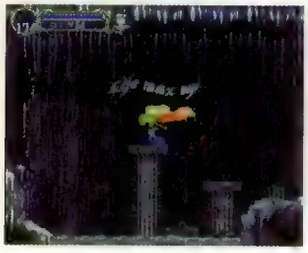


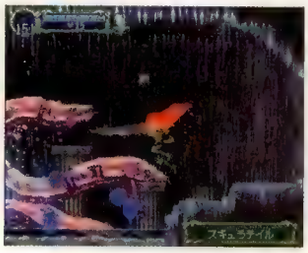
Il gioco è ricco di colpi di scena, come l'incontro con la Morte che ci sottrae gli oggetti raccolti (avete presente WonderBoy III?).

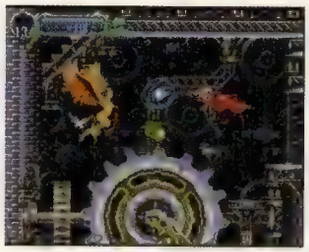
Non mancano spettacolari effetti tridimensionali, come i livelli multipli di parallasse di alcuni fondali.



Titolo : **Castlevania: SotN**
Casa : **Konami**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Avventura**







temporaneamente, per poi risalire. Il processo di "ricarica" tuttavia richiede del tempo. Per lanciare un incantesimo occorre performare una sequenza di movimenti sul joypad molto meno complicata delle *combo* dei picchiaduro dell'ultima generazione. Le "supermosse" sono memorizzate nel submenu.

Alucard può contare sulla collaborazione di pipistrelli e fantasmi "amici" durante i combattimenti. In tutto, sette aiutanti differenti. Possiamo inoltre fare ricorso a incantesimi di vario genere per infliggere ulteriori danni agli avversari. All'inizio del gioco, i *power-up* si limitano a incrementare gli attributi più elementari del nostro alter ego come intelligenza e capacità di difesa, ma proseguendo nel corso dell'avventura ci rendono capaci di sparare portentose meteore, laser e fiammate.

La profondità del gioco è incredibile se rapportata agli standard attuali. La componente esplorativa gioca un ruolo determinante. ***Castlevania*** è un po' come ***Super Mario***: non passa mai la voglia di giocarci anche dopo averlo terminato una, due, tre volte.

L'idea che sia rimasta un'area inesplorata, un *bonus* non recuperato, un personaggio ancora da incontrare ci spinge a fare quella sporca, ultima partita. Gli enigmi – per lo più relativamente semplici – costituiscono il piatto forte di ***Castlevania X***. Generalmente si tratta di attivare congegni particolari per far cadere una piattaforma o eliminare alcuni nemici. L'azione è intervallata da dialoghi parlati con alcuni personaggi. Non mancano tocchi di classe come scene oniriche interattive o il confessionale nella cattedrale che nasconde alcuni orribili segreti. Konami ha resistito alla tentazione di stravolgere la serie con iniezioni massive di 3D come ha purtroppo fatto Appaloosa con ***Contra***. La transizione da sedici a trentadue bit non si è tradotta con il semplice passaggio dal 2D al 3D: l'inconfondibile stile a metà tra il sacrilego e il blasfermo di ***Castlevania*** è stato arricchito dalle potenzialità grafiche del 32-bit Sony. Il vento, le porte che sbattono, le luci che filtrano dalle vetrate, il livello di dettaglio della libreria, l'occhio della madre... *Clichès*, d'accordo, ma quando accompagnano un *gameplay* così, non infastidiscono assolutamente. Il *design* è davvero spettacolare. Gli effetti di illuminazione sono ben fatti e il *character design* è tra i migliori mai visti fino a oggi sul 32-bit Sony.

Per favore non mordermi sul collo

Castlevania è uno dei pochi titolo in cui il metodo di controllo è effettivamente subordinato al *gameplay* e non viceversa. La risposta del personaggio ai comandi impartiti è sempre immediata, precisa ed accurata. Il nostro personaggio si muove con grazia e agilità: le animazioni non sono meno convincenti dei fondali. Molto efficace lo scatto all'indietro di Alucard, specie quando veniamo attaccati da nemici particolarmente ostici. Gli oltre centoquaranta avversari che infestano il castello sono animati in modo fluido e convincente. La qualità è costante in tutte le sezioni del gioco. Se posso darvi un consiglio, date un'occhiata alla lista dei nemici nella libreria. Il *file* viene aggiornato automaticamente e non si limita a segnalare tutti i personaggi che avete incontrato, ma anche gli oggetti che rilasciano quando vengono eliminati. È il modo migliore per rendersi conto di quello che ancora ci manca. L'incontro con i boss è accompagnato dallo sbattere di una porta dietro di noi che si riapre solo se ne usciamo vittoriosi. Eliminando nemici o distruggendo le classiche candele presenti in tutti gli episodi della serie veniamo premiati con oggetti e *power-up* di vario genere. A differenza degli episodi precedenti in cui il salvataggio era automatico, qui dobbiamo accedere a particolari stanze per poter effettuare l'operazione. I tempi di caricamento sono minimi.

Il *soundtrack* gotico è davvero splendido. La maggior parte dei brani sono inediti, ma non mancano riarrangiamenti della colonna sonora della versione per PC Engine Duo. Il parlato, in lingua inglese, contribuisce ad accrescere l'atmosfera. Ottimi anche gli effetti sonori: il cigolio delle porte, i vetri infranti, l'urlo degli avversari...

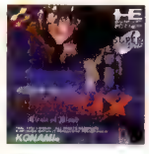
Rispetto all'originale giapponese, la versione inglese è caratterizzata da *routines* di Intelligenza Artificiale più complesse. I mostri si comportano in modo meno irrazionale delle loro controparti nipponiche, contribuendo ad accrescere la difficoltà complessiva del gioco. In secondo luogo, è stato aggiunta l'opzione di *Sound Test* che consente di selezionare e sentire i vari brani. Per attivarla occorre entrare nel negozio collocato nella libreria. Infine, tutti i *bug* presenti nella versione giapponese sono stati rimossi. Rimane qualche sporadico rallentamento quando l'azione si fa particolarmente intensa, ma niente di grave. ***Castlevania*** possiede almeno quattro differenti finali. Di questi, la percentuale di completamento minore è pari al 70% del totale. La soluzione completa avviene solo raggiungendo il 200.10%. Le possibilità sono: 1) Uccidere Richter usando gli occhiali sacri (vedi riquadro); 2) uccidere Richter senza usare gli occhiali; 3) Uccidere Dracula con una percentuale inferiore al 200%; 4) Uccidere Dracula con una percentuale superiore al 200%.

A differenza di ***Dracula X*** in cui un secondo personaggio (Maria) diventava selezionabile in tempi relativamente brevi, in ***Castlevania: Symphony of the Night*** le cose sono molto più complicate. Solo completando il gioco, è possibile rigiocare da capo – previo inserimento di un codice – utilizzando un secondo personaggio: quel Richter Belmont incontrato nell'introduzione. Considerando i passaggi segreti, i bonus e i personaggi extra nascosti all'interno del gioco, possiamo sicuramente dire che ***Castlevania X*** è sicuramente uno dei giochi più completi, longevi e, sicuramente, meglio realizzati che mi sia capitato di giocare su PlayStation. Fatevi un favore: giocate a ***Castlevania: Symphony of the Night*** e non lasciatevi distrarre dall'autentica fuffa che circola di questi tempi...

MBF

CHEAT: IL CASTELLO ROVESCIATO

Per entrare nel mitico castello rovesciato dovrete prima recarvi nella stanza dell'orologio e selezionare gli anelli d'oro e d'argento che Maria vi ha consegnato in precedenza. A questo punto si aprirà una porta. Incontrerete nuovamente Maria che questa volta ci farà dono degli occhiali sacri (*Holy Glasses*) da usare durante il combattimento con Richter. Le lenti magiche permettono di scorgere lo spirito malvagio che si è impossessato di lui. Una volta sconfitto il demone, non vi resta che spostarvi a sinistra, salire sulla piattaforma e quindi premere verso l'alto. È l'ennesimo colpo di scena: ci ritroviamo all'interno di un castello rovesciato!



CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT *È IL SEGUITO UFFICIALE DEL MITICO* DRACULA X *PER PC ENGINE DUO.*

Commento **Le innovazioni a livello di *gameplay* sono riuscite effettivamente a rendere più coinvolgente una serie che sembrava entrata in crisi di idee dopo le ultime apparizioni su Megadrive e Super NES. *Castlevania: Symphony of the Night* è la dimostrazione che la qualità di un videogioco non dipende dal numero di poligoni su schermo. L'ottima traduzione in lingua inglese consentirà a tutti i videogiocatori occidentali di godere fino in fondo di uno dei migliori titoli della stagione. Un'esperienza viscerale.**

Pro...

- Realizzazione tecnica impeccabile
- Profondità di gioco impareggiabile

Contro...

- Mancano il libretto di illustrazioni e il CD audio della versione jappo

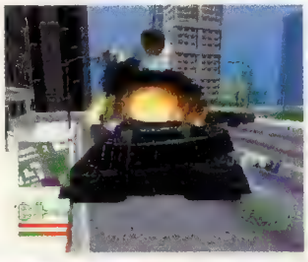
La Pagella...

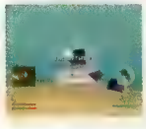
Grafica	**94**
Sonoro	**90**
Giocabilità	**93**
Longevità	**92**
Originalità	**91**

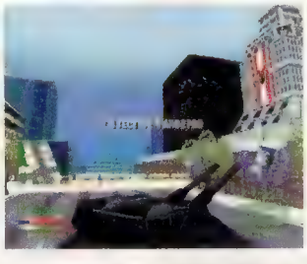
94

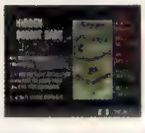
Steel Reign

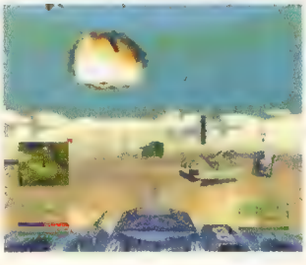
Chi non ha mai sognato di scorrazzare liberamente per strada a bordo di un mastodontico veicolo corazzato, schiacciare le auto fracassone che ci imbottigliano nel centro cittadino, farsi largo a colpi di cannone attarverso inopportune strade senza uscita (e soprattutto blastare quella &@#!£ che m'ha rigato la macchina... se ti piglio ti spezzo... NdSimon)? L'occasione di compiere tali scelleratezze, ovviamente in modo virtuale, vi è data ora da Sony Computer Entertainment America che ha affidato a Chantemar Production lo sviluppo di questo nuovo sparatutto poligonale.











Steel Reign vi mette nei panni del classico eroe borioso, protagonista dei film d'azione americani di serie B, che ha il compito di spazzare via un gruppo di militari ribelli. Suo fido compagno, uno dei tre prototipi si super carro armato stipati in un bunker segreto. A questi si aggiungeranno altri tre veicoli man mano che ci si inoltrerà nel territorio in mano ai rivoltosi. Questi mezzi si differenziano per velocità, armatura e potenziale offensivo e possiedono ognuno un attacco speciale diverso. L'arsenale a disposizione del giocatore, recuperabile durante il gioco attraverso icone bonus, spazia da proiettili d'artigleria a cannoni ionici. Con questi carri affronterete diverse missioni ambientate in dieci scenari differenti. Per completare un livello dovrete scovare e distruggere i vari obiettivi prefissati che si compongono solitamente da installazioni fisse e veicoli corazzati speciali. A loro difesa vi sono un gran numero di nemici consistenti in soldati (schiacciabili!), mezzi civili modificati, torrette difensive, carri armati ed elicotteri da combattimento. *Steel Reign* offre due modalità di gioco differenti. Nell'*Arcade Mode* comincerete ogni livello con il mezzo completamente riparato e con l'equipaggiamento iniziale. Nel *Quest Mode* invece i danni subiti dal vostro carro verranno riparati solo in parte tra una missione e l'altra, ma in compenso conserverete l'arsenale accumulato. Il sistema di controllo del mezzo risulta abbastanza immediato e flessibile con diverse facilitazioni per i principianti. Il gioco è anche compatibile con il *pad* analogico che consente di simulare i controlli di un vero carro armato. Particolarmente curato è il sistema di puntamento regolabile in modalità automatica, parzialmente automatizzata o manuale. Quest'ultimo è senza dubbio il più versatile, ma la sua complessità può risultare assai ostica ai neofiti o a chi cerca semplicemente azione pura. La modalità automatica è infatti l'ideale per godere a pieno dell'elevate doti di frenesia e distruttività dei questo gioco. Le esplosioni provocate dai mezzi e l'ampio numero di elementi del fondale intaccabili rendono le battaglie particolarmente emozionati, infondendo al giocatore una senzazione di potenza ed invulnerabilità. Da segnalare la presenza di una modalità *multiplayer* a due giocatori tramite *split-screen*, nella quale è possibile scegliere fra più di undici mezzi differenti utilizzabili in otto diverse arene di gioco. *Steel Reign* costituirebbe sicuramente un ottimo acquisto se non fosse per i gravi difetti grafici che lo affliggono. Problemi di *bad clipping* e di mancata rilevazione della collisione dei poligoni si riscontrano piuttosto frequentemente, soprattutto nell'ambientazione cittadina. Ma a danneggiare ancor di più la giocabilità vi è una ridotta profondità di visuale che impedisce al giocatore d'individuare i nemici che lo attaccano da distanze medio/lunghe. Un vero peccato in quanto *Steel Reign* avrebbe consentito ai possessori di PlayStation di possedere una valida alternativa a titoli non particolarmente brillanti come *Lone Soldier*, *Thunderhawk II* e *Ghost In The Shell*.

DIEGO

LO SPLIT SCREEN OFFRE TRE DIVERSE POSSIBILITÀ DI DIVISIONE DELLO SCHERMO.

Commento **Una meccanica di gioco frenetica e altamente distruttiva, danneggiata da difetti grafici difficilmente ignorabili. Un titolo dedicato a chi si è divertito con giochi come *Lone Soldier* e *Ghost In The Shell* nonstante le loro manchevolezze. Chi desidera una simulazione arcade di alto livello è meglio che si dedichi ad *Ace Combat 2*, otterrà maggiori soddisfazioni.**

Titolo : STEEL REIGN
Casa : SONY
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPARATUTTO

PRO...
- *Frenetico e distruttivo*
- *Modalita a due giocatori in split-screen*

CONTRO...
- *Bad clipping e orizzonte ridotto*
- *Rilevazione di collisioni piuttosto scarsa*

LA PAGELLA...

Grafica : **64**
Sonoro : **68**
Giocabilità : **80**
Longevità : **75**
Originalità : **70**

70

NINTENDO 64

PlayStation

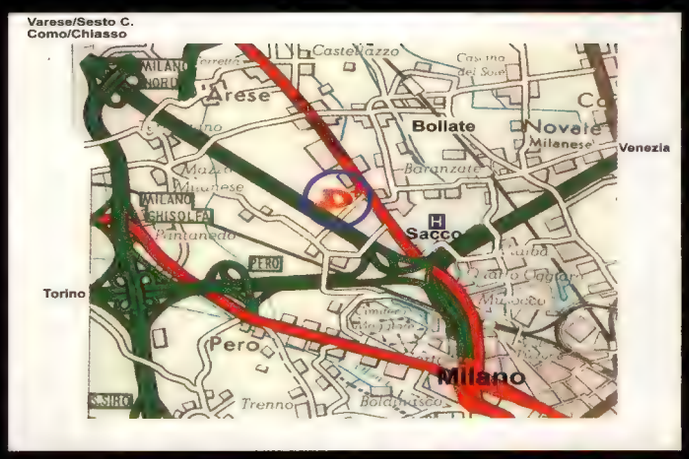
D+

..... E' QUELLO CHE DIAMO SEMPRE AI NOSTRI CLIENTI!

RICHIEDI IL LISTINO DEI NUOVI

X

ACCESSORI Xtreme PER PSX-N64



Sempre attivi in tutta Italia i servizi:

- telemarketing
- rete di vendita

(telefona per conoscere il tuo agente di zona)

Tel. 02/38199 200 (15 l.r.a.)

Fax 02/38199 201 (5 l.r.a.)

SOLO PER RIVENDITORI

offerta valida fino ad esaurimento scorte - i marchi e i loghi appartengono ai legittimi proprietari

PC CD-ROM

D+ INTERNATIONAL

D+ INTERNATIONAL srl - Via Aquileia 33/E - 20021 Bollate (MI)
Tel. 02/38199.200 (15 l.r.a.) - Fax 02/38199.201 (5 l.r.a.)

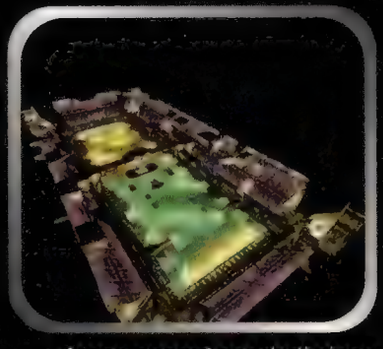
SEGA SATURN

BALL BLAZER™

CHAMPIONS

Dimentica tutti i protagonismi e i contratti miliardari di oggi . Nel futuro gli atleti combatteranno per una sola cosa: questo infuocato e coloratissimo Plasmorb. **Ecco BallBlazer™ Champions.** Un futuristico gioco sportivo per Sony PlayStation in parte hockey, in parte corse e in parte follia. Un'esperienza di gioco 3D in tempo reale piena d'azione, come nessun altra. **Se ci riesci conquista una palla infuocata.** I giocatori competono per il Plasmorb. Una sorta di palla infuocata totalmente indipendente dalla legge di gravità. Non potrai afferrarla, calciarla o

Otto campioni competono fieramente per il Campionato Interstellare di BallBlazer.



Arene enormi per darti piena possibilità di manovra e di mostrare le tue mosse migliori.

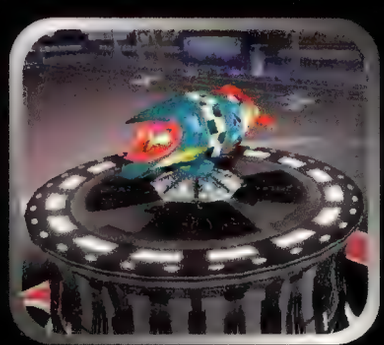
Guida il tuo Rotofoil mentre combatti per il controllo del Plasmorb.

™ & © 1997 Lucas. Tutti i diritti riservati.

L'INFUOCATO FUTURO DELLO SPORT

Salta nel tuo Rotofoil blocca il Plasmorb, e spingilo nella rete dei tuoi avversari. **Ma non sarai il solo.** Ovviamente, i tuoi avversari cercheranno di fare la stessa cosa. E qui comincia il bello. La competizione diventerà sempre più accesa, rapida e frenetica. Sia che tu competa da solo, in modalità giocatore singolo, o in modalità due giocatori via split-screen. Ma, qualunque modalità tu scelga, troverai un'azione da brivido. **BallBlazer Champions.** Con arene antigravità, propulsori infuocati, e sistemi a iniezione nitroide, questo è il modo in cui lo sport verrà giocato in futuro. Faresti meglio ad allenarti fin da adesso.

Lancia e segna! Prova il brivido della vittoria facendo goal.



Guadagnati il titolo di Master Blazer, e potrai avere l'onore di pilotare l'ultimissimo Rotofoil.

Tutto in italiano

PlayStation

LUCAS ARTS

http://www.lucasarts.com

PlayStation e il logo PlayStation sono marchi depositati della Sony Computer Entertainment Inc.

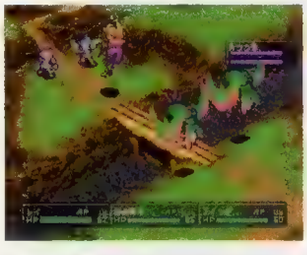
by CTO

http://www.cto.it

Breath of Fire 3

PlayStation sempre più una macchina per giochi di ruolo. Questa è la tendenza che si sta delineando dopo lo strabiliante successo commerciale di *Final Fantasy VII* della scorsa primavera. Titoli nuovi e serie storiche si stanno succedendo a ritmo frenetico offrendo all'appassionato di rpg una scelta impensabile fino allo scorso anno. Anche Capcom ha deciso di contribuire alla sempre più varia e nutrita *line-up* di giochi di ruolo per la console Sony proponendo il terzo episodio della popolare saga *Breath of Fire*.

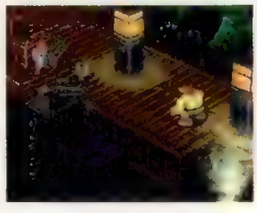
Come è accaduto per il secondo titolo della saga, ***Breath of Fire 3*** è solo in parte collegato con il precedente episodio. Sebbene il gioco sia pensato per un pubblico di adolescenti, la storia che lo caratterizza risulta ben strutturata e in continua evoluzione. Il protagonista cresce sotto gli occhi del giocatore non solo nelle sue caratteristiche, ma anche nel proprio aspetto, trasformandosi da impaurito bambino in coraggioso guerriero. Particolarmente curata la caratterizzazione dei sette personaggi giocabili, affidata allo stesso autore che ha realizzato le illustrazioni di *Street Fighter EX*. Il suo stile morbido e pulito si adatta particolarmente al genere *fantasy* e risulta estremamente più originale dei disegni che caratterizzavano i precedenti episodi. La trasposizione digitale dei protagonisti vanta disegni di grandi proporzioni ridotti solo durante il movimento su mappa. L'eccellente lavoro dell'autore è stato poi amplificato dalla notevole quantità di animazioni: i personaggi di *BoF 3* infatti godono di numerosi atteggiamenti che si adattano sempre alla situazione di gioco in corso.

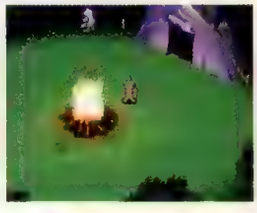


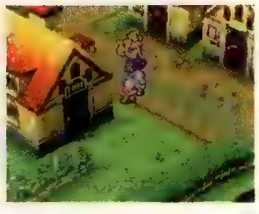
Titolo : **Breath of Fire III**
Casa : **Capcom**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori: **1**
Genere : **Rpg**

Dungeon & Dragon

I personaggi sono l'unico elemento di ***Breath of Fire 3*** rappresentato in grafica bidimensionale. L'intero gioco è infatti realizzato in 3D e vanta fondali poligonali ricchi di dettagli e animazioni. A questa elevata qualità grafica si unisce un movimento particolarmente fluido dei fondali. Per gran parte della durata del gioco la visuale utilizzata è quella isometrica. In alcuni momenti può accadere che l'inquadratura cambi così da mettere in evidenza alcuni elementi del fondale o per rendere più drammatica una scena d'azione. Lo stesso giocatore può variare leggermente la visuale per scoprire più facilmente oggetti nascosti. L'utilizzo della grafica poligonale ha consentito anche una maggiore interazione con il fondale. Ogni personaggio ha infatti un'abilità speciale che agisce direttamente sugli elementi dello sfondo. E' possibile ad esempio muovere massi, calciare alberi per recuperare della frutta oppure scassinare le porte chiuse. Questo elemento avvicina ***Breath of Fire 3*** agli *action-rpg* come *Zelda* o *Secret of Mana*. La visuale isometrica è stata conservata anche nel movimento su mappa. Durante questi spostamenti è possibile muoversi liberamente nell'area di gioco senza rischiare di venir attaccati dai nemici. Un attacco casuale viene infatti segnalato da un punto esclamativo: il giocatore potrà quindi scegliere se combattere e ricevere un *item* in cambio o semplicemente proseguire per il suo camino. Tramite un indicatore posto nell'angolo in alto a sinistra dello schermo potrete sapere quali sono le zone della mappa in cui potrete entrare. In alcuni specchi d'acqua contrassegnati da alcuni pesci guizzanti potrete persino accedere a un sotto-gioco che consiste in una vera e propria simulazione di pesca. I pesci catturati potranno essere venduti oppure mangiati in modo da godere delle loro proprietà curative o di potenziamento delle caratteristiche. Il modo più economico per recuperare le forze perdute è comunque il sonno praticabile negli alberghi o negli accampamenti allestibili fuori città. All'interno della tenda potrete anche accedere a un menù che vi consentirà di salvare la posizione raggiunta su *memory card*. Un'ultima azione possibile nell'accampamento è il dialogo con gli altri personaggi del gruppo. Grazie a loro potrete verificare i vostri obiettivi e ricevere consigli sul gioco, in giapponese ovviamente...





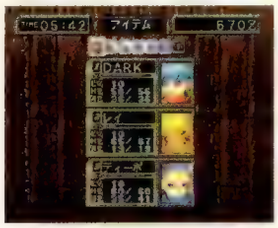
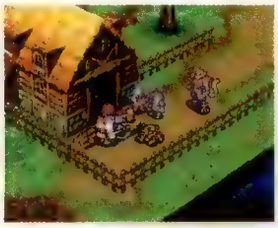
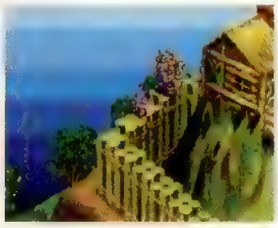


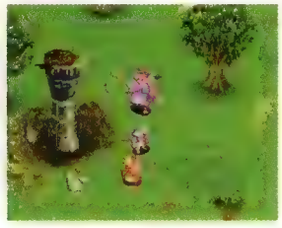
La Capcom ha fatto centro ancora una volta...

Il giapponese rende difficile la comprensione di enigmi e menù.

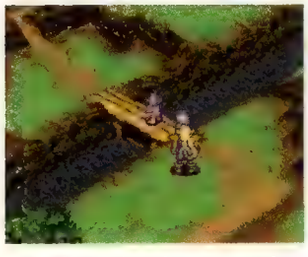
Dragon Guts & Luck

Come nei precedenti episodi i combattimenti avvengono tramite imboscate improvvise che si verificano a una certa distanza di tempo, distanza variabile per ogni *dungeon*, a seconda della pericolosità della zona in cui vi trovate. In questo modo il giocatore riesce ad avere idea di quando sarà attaccato dall'avversario. Magra consolazione comunque, visto che gli scontri sono evitabili solo mediante la fuga. Fortunatamente questa fase di gioco comporta tempi di caricamento minimi che evitano di stressare il gioca-

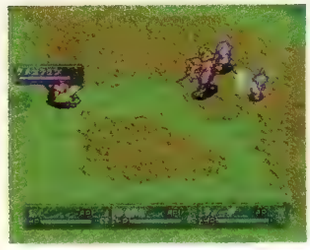
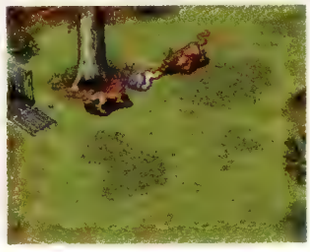






LE ANIMAZIONI DEI PERSONAGGI VANTANO NUMEROSE ESPRESSIONI DIVERSE.



tore. Il combattimento avviene infatti nello stesso luogo dove si è verificata l'imboscata senza nessuna variazione del fondale. L'elevato numero di battaglie che dovrete affrontare è in parte bilanciato dal discreto fattore strategico dei combattimenti. Ogni avversario necessita di una particolare strategia per essere sconfitto, elemento questo che rende più vari e divertenti gli scontri con i nemici. Il combattimento avviene a turni regolati a seconda della velocità dei combattenti in campo. Le scelte da effettuare avvengono rapidamente grazie a un'immediata interfaccia a icone che riduce in parte gli effetti della barriera linguistica. Solo tre personaggi possono partecipare allo scontro. La scelta di chi inserire nel gruppo di attacco può essere effettuata esclusivamente all'*esterno* di dungeon e città. Tra le innovazioni presenti nel sistema di combattimento abbiamo il *Dragon Gene System* e il *Learning Skill System*. Il primo permette ai protagonisti di trasformarsi in draghi combinando tre dei diciotto *Dragon Gene* disponibili. La creatura che nascerà da questa combinazione possiederà capacità eccezionali, ma non potrà essere utilizzata per molti turni. A seconda del numero di geni utilizzati, mantenere la trasformazione vi costerà molti punti-magia a turno, costringendovi a sfruttarla solo contro nemici particolarmente pericolosi. Il *Learning Skill System* consente ai vostri personaggi d'imparare le tecniche dei nemici semplicemente osservandole. Durante l'accampamento vi sarà poi possibile cedere le tecniche imparate ad altri personaggi o conservarle in un apposito *Skill Note*. Per effettuare questa operazione è necessario utilizzare un apposito inchiostro magico chiamato *Skill Ink*. Quest'oggetto vi cosentirà di entrare nel menù di gestione delle abilità imparate. Quando si esce dal menù l'inchiostro sarà consumato e dovrete cercarne un altro prima di potervi accedere di nuovo. Questi *item* si trovano molto raramente quindi bisogna scegliere con attenzone quali tecniche dei nemici sono degne di essere studiate. In questo modo potrete realizzare personaggi più versatili, dotando di mezzi di maggiori offesa chi ha a disposizione solo incantesimi curativi e viceversa. E' inoltre possibile apprendere nuovi incantesimi indifferentemente dalla classe dei personaggi, grazie ad alcuni maestri che vi istruiranno in cambio di cospicui pagamenti in denaro.

Una Grande Versione

Sebbene Capcom non abbia la stessa esperienza di Square nei giochi di ruolo, con ***Breath of Fire 3*** è riuscita a realizzare un rpg sobrio e di pregevole fattura. Non un *byte* è stato sprecato in inutili presentazioni in *full motion* (logo di Capcom a parte). Il CD contiene solo quella miscela di splendida grafica, storia intrigante e meccanica di gioco evoluta che ***Breath of Fire 3*** rappresenta. Il numero e la complessità degli enigmi sono abbastanza elevati senza mai diventare frustrante. La storia è lineare quanto basta per non far smarrire completamente il giocatore e richiede almeno una sessantina di ore per essere completata. La lunghezza dei caricamenti è più che sopportabile. Infine la colonna sonora risulta essere nei sempre elevati standard qualitativi di Capcom. Ovunque si guardi è difficile trovare un difetto particolarmente fastidioso. L'unico elemento negativo di questa versione è rappresentato dalla barriera linguistica che, visto l'elevato numero di enigmi, rischia di frustrare il giocatore occidentale. Chi non possiede almeno una minima conoscenza del giapponese o non ha esperienza in questo genere di giochi è preferibile che attenda la versione ufficiale di ***Breath of Fire 3,*** che dovrebbe venir ultimata entro la primavera del prossimo anno.

DIEGO

L'UTILIZZO DELLA GRAFICA POLIGONALE CONSENTE DI VARIARE LA VISUALE.

Commento ***Breath of Fire 3*** **è un gioco di ruolo completo. Capcom ha dimostrato nuovamente di essere una delle migliori case sul mercato, non accontentandosi di realizzare un semplice *porting*, ma rinnovando fortemente grafica e meccanica di gioco e i risultati sono evidenti, anche per un non appassionato di rpg. Il giudizio non completamente positivo è dovuto solo al problema della barriera linguistica: la versione in inglese meriterà sicuramente di più.**

Pro...

- *Ottima meccanica di gioco*
- *Storia intrigante e poco lineare*

Contro...

- *Barriera linguistica elevata*
- *Sequenze in FMV del tutto assenti*

La Pagella...

Grafica	**90**
Sonoro	**88**
Giocabilità	**86**
Longevità	**90**
Originalità	**90**

89

Broken Sword II
The Smoking Mirror

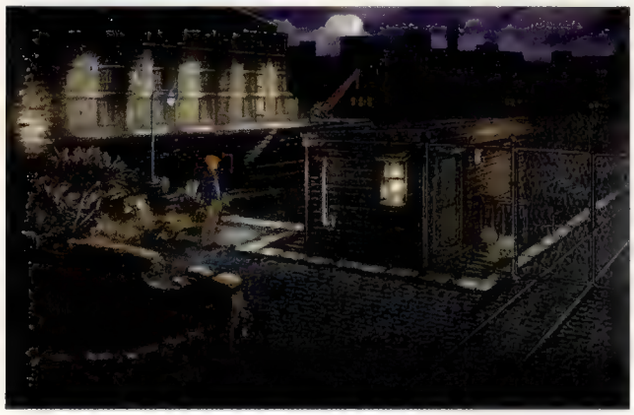
La Francia è famosa per i vini, e il nostro amico pare saperlo bene, in quanto non ha mai smesso di bere dall'arrivo di George nel bar.

Il secondo episodio della saga di *Broken Sword* vede ancora protagonisti George e la sua ragazza Nico, questa volta sulle tracce di un traffico di droga. George, dopo la conclusione delle precedenti avventure, era rientrato in America per assistere il padre, gravemente malato. Dopo la sua scomparsa, George fa ritorno a Parigi, dove con sommo orrore scopre che Nico ha riallacciato una relazione con Andrè Lubineau. Nico sta conducendo un'indagine giornalistica sulla possibilità che una galleria d'arte parigina faccia in realtà da copertura per un traffico di cocaina, proveniente dal Messico e contrabbandata insieme alle opere d'arte Maya. La donzella ha una soffiata sul nascondiglio di uno dei pacchi che arrivano dal Messico per la galleria, e riesce ad entrarne in possesso sperando che contenga delle prove per incastrare i trafficanti. Ma con suo stupore e delusione il pacco contiene una semplice pietra nera, adornata con raffinate raffigurazione di chiara ispirazione centro-americana. Nico non si arrende e contatta il maggiore esperto d'arte Maya della città, un certo Professor Oubier. Costui fissa un appuntamento presso la sua villa, ma Nico ha un cattivo presentimento e contatta George perché l'accompagni. I due si recano alla villa ma vengono accolti da un energumeno di chiare origine messicane, che li invita nello studio del professor Oubier. E d'un tratto succede l'imprevedibile: una freccetta avvelenata sbuca da dietro una tenda e stende Nico al suolo, mentre il buzzurro atterra George con un colpo di manganello ben assestato, lo lega a una sedia e prende un paio di precauzioni per assicurarsi che non si faccia più vedere in giro. In effetti non è facile uscire da una casa in fiamme mentre si è legati a una sedia e un ragno lungo trenta centimetri si dirige verso di voi a passo spedito...

Titolo : **Broken Sword II**
Casa : **Revolution/Sony**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Avventura**

Punta e clicca

E qui entriamo in gioco noi. *Broken Sword II*, come il predecessore, è un'avventura grafica in senso classico, costituita cioè da schermate statiche, in



cui il personaggio può muoversi, e da una serie di oggetti e di azioni ad essi collegate. Il genere è vetusto e nobile, e vanta da sempre un fascino particolare che raccoglie l'interesse di una vasta schiera di *aficionados*, e non è strano che sia sopravvissuto ai vari ***Doom*** e ***Tomb Raider***. Ad ogni modo, il gioco implementa una comoda interfaccia che risulta molto funzionale. Il puntatore, che normalmente ha la forma della canonica freccetta, cambia forma quando si trova su un oggetto o su un'area reattiva dello schermo. Nel primo caso assume la forma di una manina nel gesto di prendere, nel secondo di una semplice croce. Quando il puntatore cambia d'aspetto, possiamo scegliere di esaminare l'oggetto o di prenderlo/azionarlo. L'inventario assume la forma di una barra a scomparsa posta nella parte superiore dello schermo, in cui appaiono le icone degli oggetti. Anche qui possiamo esaminare gli oggetti o prenderli per utilizzarli su qualche altro elemento dello schermo. Il sistema è molto semplice, e per questo comodo da usare e immediato. Un problema da non sottovalutare è la gestione del puntatore via *joypad*, che ***Broken Sword II*** risolve elegantemente. È possibile impostare la velocità di movimento della freccetta in modalità normale e accelerata (quest'ultimo ottenibile premendo **L1** o **R1** contemporaneamente alla croce direzionale). In questo modo si uniscono precisione e velocità. Anche l'accesso all'inventario è stato preso in considerazione: con il tasto ▲ il puntatore si teletrasporta in cima allo schermo e con il tasto **X** sul bordo inferiore, dove ha sede il menu per i dialoghi. Così è per esempio possibile posizionarsi su una porta, passare all'inventario in un solo *click*, scegliere la chiave e tornare alla porta senza dover spostare manualmente il puntatore. Questi accorgimenti rendono l'interfaccia veramente azzeccata e comoda. Un problema che affliggeva il primo episodio era la lunghezza dei caricamenti, che lasciavano il giocatore ad ammirare schermate insulse per lunghi momenti. ***Broken Sword II*** è stato migliorato anche sotto questo punto di vista, e adesso le attese sono più che accettabili.

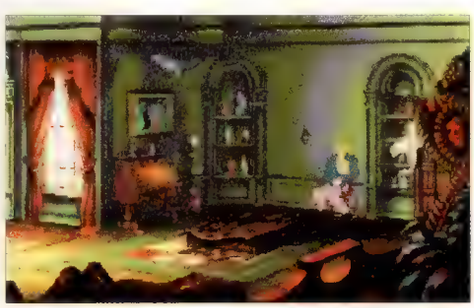
Anche l'occhio vuole la sua parte

La grafica è di ottima qualità, ben definita e arricchita da qualche preziosismo tecnico. Innanzitutto George è splendidamente animato e cambia di dimensioni a seconda della stanza. Inoltre, come gli altri personaggi, è ben caratterizzato e si rende subito simpatico. In secondo luogo, è stata utilizzata con buoni risultati la tecnica dell'*alpha-blending*, utile per amalgamare lo *sprite* con lo sfondo ed evitare che sia visibile uno stacco netto tra i due elementi. Inoltre sono presenti quattro livelli di parallasse, che possiamo ammirare durante gli *scrolling* orizzontali delle grandi stanze. Notevole anche la scia di calore che si leva dal fuoco nella prima locazione. Il gioco è interamente parlato, con tanto di sottotitoli opzionali. La qualità della recitazione è ottima e anche il tono umoristico che permea i dialoghi è apprezzabile. La musica non è preponderante, ma nel caso avvenga qualcosa di importante o si esamini un oggetto particolare, non si fa attendere e interviene con melodie gradevoli e sempre a tono. La giocabilità è buona, anche se ci sono un paio di inconvenienti. Innanzitutto il puntatore si muove a scatti, ovvero si ferma dopo un tratto di schermo costringendo a schiacciare di nuovo il pulsante direzionale. Altro problema un po' più grosso consiste nella difficoltà di identificare i punti attivi negli schermi, per il fatto che se si attraversa una locazione piccola senza fermarsi, il puntatore non cambia forma. Questo rappresenta un guaio nel caso di elementi poco appariscenti o di ridotte dimensioni, oppure di elementi attivi molto vicino come un cassetto in una scrivania. Il fatto è che spesso ci si trova bloccati da questo genere di problemi invece che dall'impossibilità di risolvere un enigma logico. Per altro non è raro rimanere nella situazione di chi non sa proprio cosa fare e comincia, in preda alla frustrazione, a provarle tutte. In realtà problemi come questo possono essere meno sentiti dai giocatori più smaliziati, che sanno subito dove mettere il puntatore (ehm... Ndr). Un ultima curiosità: alla stesura della sceneggiatura hanno partecipato addirittura esperti della BBC.

SHUB

Ecco la galleria d'arte: George non apprezza molto i vasetti Maya alla cocaina...

Il ragno ci minaccia, ma non c'è da preoccuparsi: è solo l'inizio dei nostri problemi.



Commento ***Broken Sword II*** **è sicuramente un ottimo prodotto, forte di una grafica di buon livello, del parlato digitalizzato e dell'esperienza di Revolution, passata attraverso successi come** ***Beneath a Steel Sky*****. L'avventura grafica è il genere "maturo" per eccellenza, e fa piacere che la nostra console sia ormai considerata appetibile anche da un pubblico più adulto. Forse lascia un po' perplessi la facilità degli enigmi, nonostante la mancanza di indizi sul fine da ottenere, utili per indirizzare il giocatore verso la corretta serie di operazioni, e la difficoltà di individuare le zone di schermo rilevanti. In ogni caso, un titolo molto valido, consigliato agli amanti del genere.**

Pro...

- *Controlli via pad ben congegnati*
- *Personaggi ben caratterizzati*

Contro...

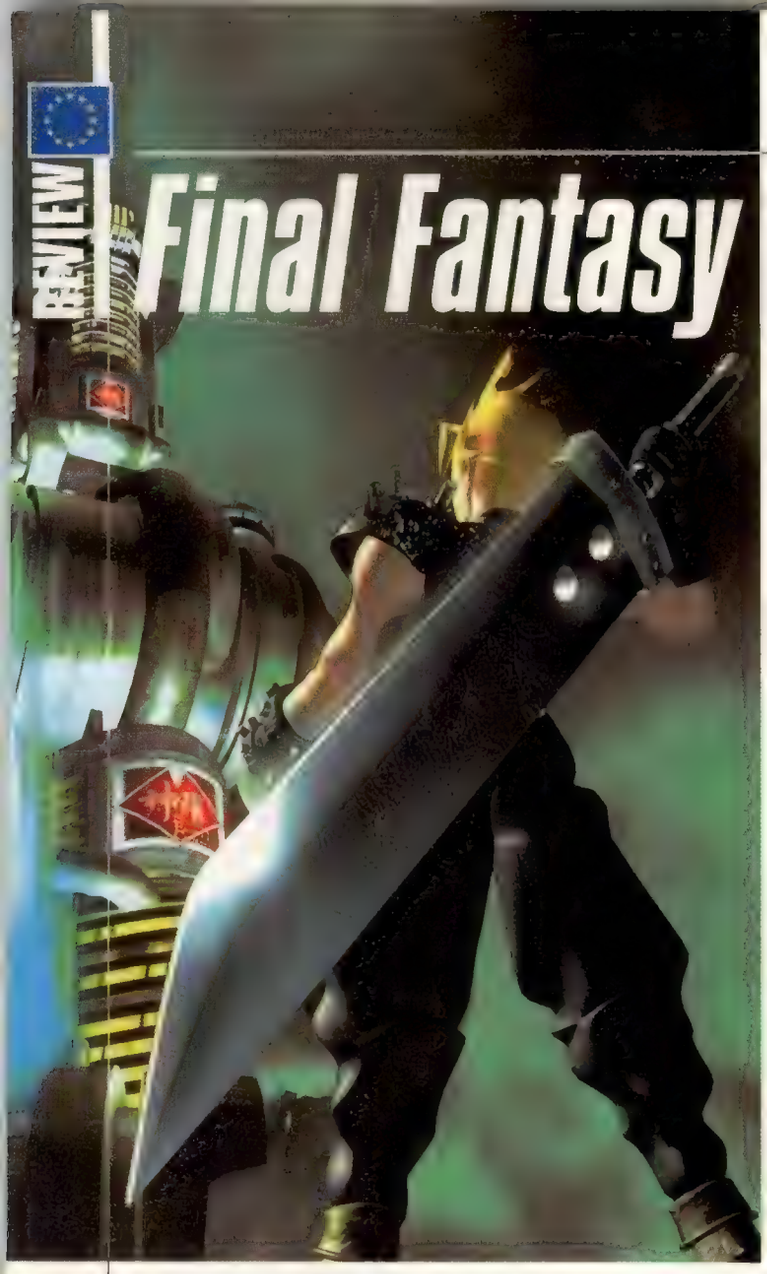
- *Qualche imprecisione del puntatore*
- *Spesso non è chiaro il fine da perseguire*

La pagella...

Grafica	**91**
Sonoro	**92**
Giocabilità	**90**
Longevità	**85**
Originalità	**83**

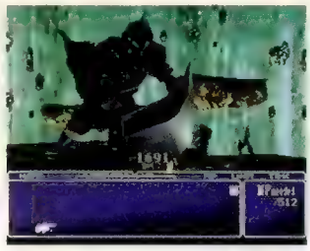
89

Final Fantasy VII

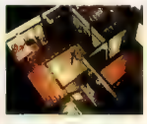


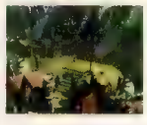
Final Fantasy VII punto e a capo. La settima edizione del più popolare RPG nipponico della storia è giunta sugli scaffali dei negozi occidentali con un preciso obiettivo: resettare l'incasinata sequenza di conversioni a saltelli per stabilire un nuovo punto di partenza comune. I pischelli americani sono infatti dal 7 settembre (data ufficiale di lancio, ma le vendite sono di fatto cominciate qualche giorno prima) alle prese con prodotto apparentemente venuto dal futuro, sbucato da una crepa nel *continuum* spazio-temporale. Ve l'avevamo detto: "*Never understimate the power of PlayStation*". Scherzi a parte, la versione in inglese di *Final Fantasy VII* salta a pié pari ben tre episodi in ordine sparso passando dal terzo al settimo in un lampo, ma nessuno sembra porsi alcuna domanda. Una campagna pubblicitaria martellante in USA e un'infinità di *preview* e notizie varie apparse sulle riviste del settore per oltre un anno, hanno decuplicato il livello adrenalinico nel sangue della comunità videoludica mondiale, relegando la questione numerica all'ultimo posto della classifica delle cose importanti, subito dopo le ultime vicende di *Beautiful* o il tema del *Maurizio Costanzo Show* dell'altra notte. Adesso si gioca e basta, o meglio, si vive l'evento videoludico dell'anno: *Final Fantasy Zero*.

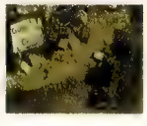
Ogni riferimento narrativo ai precedenti episodi è stato eliminato allo scopo di offrire un prodotto "nuovo", appetibile anche a tutti coloro a cui il nome *Final Fantasy* suoni come il Carneade a Don Abbondio (considerata la diffusione del sistema Sony non sono certo in pochi) e in particolare ai possessori di PC la cui versione per Windows '95 sembra diventare via via sempre più probabile. Sfruttando gli oltre sei mesi di *gap* temporale trascorsi dall'uscita della versione jappo, Square ha avuto del tempo supplementare per arricchire quella occidentale con due nuovi *Weapon*, tali Emerald e Ruby, (nonché della possibilità di affrontarli in combattimento, aspetto del tutto assente nella versione *Japan* - gulp!), un'inedita sequenza FMV di un minuto circa che mostra le tre imponenti creature mistiche sbucare dalla crosta terrestre con minacciose e "godzilliane"intenzioni (una scena da brivido), un inedito, devastante *spell* (vi dico quale?) pronunciato dal Sephiroth all'ultimo stadio di trasformazione in un'entità semi-divina (ricordate *Akira* di Katsuhiro Otomo?), un nuovo e più intuitivo sistema di gestione della Materia, qualche *flashback* chiarificatore supplementare e per finire, una serie di freccette e puntatori (attivabili premendo il tasto **Select** del joypad) che indicano le zone di uscita dalle varie locazioni nonché la posizione del proprio alter-ego qualora celato da alcuni elementi scenografici. Associandomi a quanto già detto dal buon Didimo in **America's Most Wanted** del numero scorso a riguardo della versione USA, confermo la totale integrità del prodotto avulso da qualsiasi lacuna o errore. Parimenti, la trama (già descritta nella recensione apparsa sul n°35 di SPC) non ha subito alcuna modifica o censura e ribadisce l'abilità di Square nel coinvolgere anche il giocatore più adulto con tematiche tutt'altro che frivole e con eventi portatori di un bagaglio emozionale tale da intaccare il cuore di chiunque. Chi denuncia la sintetica freddezza del *videogame* al cospetto di un buon libro fa ancora in tempo a ricredersi. ***FFVII*** è un crogiolo di emozioni, di spunti di riflessione, di sorprese. Nessuno arriva alla fine senza averne guadagnato qualcosa, magari anche una notte insonne spesa a ripassarsi nella mente qualche evento di particolare gravità (non vi svelo quale) soppesandone le conseguenze manco fosse stato reale. L'immedesimazione nel proprio alter-ego elettronico raggiunge livelli prossimi alla simbiosi irreversibile oltre i quali si rischia di sfamarsi prendendo una *Hi-potion* o di riposarsi spendendo un centinaio di monete virtuali in un alberghetto digitale, mentre il proprio organismo rischia il collasso per inedia. Si parla spesso a sproposito delle prospettive rivoluzionarie di un'editoria multimediale che dovrebbe soppiantare quella cartacea, quando bastano una decina di ore (non continuate, per carità) a un RPG siffatto per rendersi conto di quanto l'esperimento sia già *up and running*. Meglio ancora: più che un libro interattivo, ***FFVII*** è il punto di incontro ideale fra testo, suoni e immagini, un crocevia di mezzi comunicativi coesi da un'armonia incredibilmente naturale. Anche il linguaggio si deforma e si plasma attorno ai vari personaggi proponendo dialoghi gergali - lo *slang* in questo caso - fra la gente della sottocultura *hi-tech* che popola i sobborghi di Midgar. ***FFVII*** unisce, inoltre, differenti soluzioni grafiche senza mai inciampare nell'inutilità. Ogni sequenza in *FMV* (ve ne sono circa 40) ha una sua ragion d'essere, irrinunciabile se



GLI INTERNI E GLI ESTERNI IN CG SONO SPLENDIDAMENTE RIFINITI.

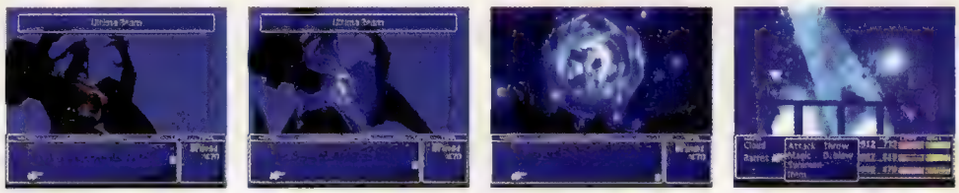






NUMEROSI SOTTOGIOCHI (ANIMATI A 60 FPS) OFFRONO ORIGINALI DIVERSIVI IN STILE ARCADE.

Titolo : **Final Fantasy VII**
Casa : **SquareSoft**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1**
Genere : **RPG**



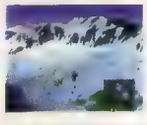
QUI SOPRA POTETE VEDERE L'EFFETTO DEVASTANTE DELLO SPELL ULTIMA. NIENTR MALE, CHE NE DITE?

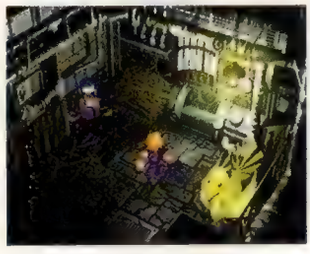
non sacrificando l'esperienza ludica stessa. Non è raro vedere il fondale bidimensionale e statico animarsi e tramutarsi, senza soluzione di continuità, in bellissimi *full motion*, mentre la CPU provvede ad aggiornare in tempo reale le prospettive dei personaggi poligonali. I fondali stessi sono il frutto di un'accurata pre-renderizzazione 3D capace di offrire prospettive che si allontanano da quella classica a volo d'uccello dei precedenti episodi, accostandole invece a quelle più cinematografiche di titoli come ***Alone in the Dark*** o ***Resident Evil***. La navigazione lungo la mappa di gioco vera e propria è invece animata in *real time* offrendo così la possibilità di scegliere fra due inquadrature, una dall'alto, l'altra più vicina al suolo, con quest'ultima decisamente simile a quella di ***Super Mario 64***. Il 3D fluido e veloce e i comandi simili a quelli del rivoluzionario platform Nintendo, rendono la traversata delle terre di ***FFVII*** quanto mai godibile e affascinante. Man mano che si prosegue nel gioco si renderanno disponibili nuovi mezzi di trasporto (una jeep, una macchina volante, un sommergibile e così via) capaci di condurre, di volta in volta, in aree del gioco inizialmente irraggiungibili. Come in ***Final Fantasy Tactics***, anche in questo prodotto Square la figura del Chocobo favorisce sfoghi trendisti *tamagotchiani* offrendo al giocatore la possibilità di allevarne un'intera mandria, accudendola, foraggiandola e promuovendone la riproduzione (sempre che si catturino un maschio e una femmina *of course*) nel corso della *quest*, con la prospettiva di ottenere dei docili e veloci mezzi di trasporto.

I difettucci

Inutile soffermarsi in questa sede sugli elogi già abilmente espressi nella recensione della versione giapponese, meglio rifinirla denunciando alcuni difettucci. *Bypassando* la questione del sonoro che riconfermo come "solo discreto" e ripetitivo anche nella versione europea (pur restando azzeccati alcuni temi musicali come quelli nel Cosmo Canyon e nello scontro finale), non posso non confessare un certo fastidio per come il gioco consenta di arrivare alla fine completamente impreparati ad affrontare il difficile duello finale. Sebbene intricata e coinvolgente, la storia in *FFVII* lascia poco spazio al ragionamento in merito a cosa fare per superare determinati ostacoli grazie ai numerosi dialoghi che indicano passo dopo passo il percorso da seguire per giungere alla tappa successiva. Il gioco è strutturato in modo da non lasciare mai il giocatore nel dubbio del "*Cosa devo fare adesso?*" guidandolo verso un percorso narrativo ovviamente predefinito, al termine del quale però, il livello di esperienza raggiunto dal proprio *party* risulta decisamente insufficiente per portarlo a termine. Da qui l'esigenza di dedicare numerose ore di gioco a cazzeggiamenti elettronici finalizzati al combattimento e quindi alla crescita dell'esperienza. Gli incontri casuali trovano quindi ragion d'essere se visti in questa prospettiva, mentre diventano irritanti qualora lo smarrimento del filo logico degli eventi comporti un'estenuante ricerca del luogo in cui ritrovare in filo di Arianna perduto, fra infiniti combattimenti vissuti con un atteggiamento nevrotico (seppure basiti al cospetto di tanta beltà visiva). Paradossalmente ***FFVII*** sembra 'sfavorire' il giocatore esperto assegnando a quello inesperto il bagaglio di punti EXP. necessari a concludere il gioco. Non fraintendetemi, ***FFVII*** non viene penalizzato da questo aspetto in modo grave, anzi, favorisce talvolta la scoperta di segreti che svelare in questa sede condannerebbe il sottoscritto a ricevere bestemmie e insulti fino al giorno del giudizio. Bocca cucita quindi... come Abe.

MORPHEUS





MOG E CHOCOBO SODDISFANO IL RECENTE TREND TAMAGOTCHIANO...

STRUMENTI DI MARKETING

Le confezioni o più precisamente le copertine sono dei mezzi comunicativi importanti in ogni operazione di *marketing*. Esse costituiscono il primo contatto, quello visivo, fra consumatore e prodotto. Sebbene molti videogiocatori entrino nei negozi specializzati con un'idea precisa del prodotto da comprare, altrettanti fruitori occasionali del media videoludico non hanno la minima idea di cosa vogliono o, magari, sanno di volere un bel *racing game*, ma non sanno quale scegliere. In questo caso l'obiettivo diventa attirare l'attenzione del cliente, convincerlo a prendere la confezione in mano (molti sostengono che a questo punto le probabilità di acquisto salgano dallo zero al 50%, bella forza...) e a guardarne il retro per vedere immagini, testi e quant'altro gli operatori del *marketing* hanno inventato come suadente consiglio all'acquisto. Prendiamo, adesso, la confezione di ***FFVII*** versione giapponese: è bianca, totalmente bianca, l'unico elemento grafico è il logo del gioco stesso. La Square è pazza? Se ne frega delle più elementari regole del *marketing*? Tutt'altro. In Giappone, l'indiscutibile fama della serie, avrebbe reso inutile affogare in un mare di immagini in CG e avvisi del tipo "*The best RPG ever!*" o "*Incredible 3D graphics inside!!*", un logo che ha una forza comunicativa immensa in seno alla comunità videoludica nipponica presso la quale le parole ***Final Fantasy*** hanno lo stesso suono di Nintendo e ***Mario***. D'altronde lo sfondo bianco (oltre a risaltare egregiamente sugli scaffali nel marasma di copertine policrome) esprime sobrietà, maturità, distinzione dalla massa, proprio ciò di cui il *target* relativo va in cerca. Discorso opposto in America. Lì la serie, pur avendo avuto molto successo, è giunta a pezzetti, quel curioso "***VII***" rischiava di non attirare gli indecisi, i diffidenti. Una copertina bianca non avrebbe determinato certamente un fallimento considerata la pressione pubblicitaria e le *preview*, ma perché rischiare? Molte PlayStation sono state vendute a chi di videogiochi ne mastica poco, ne conosce appena le infinite specie, perché lasciarli fuori? Ed ecco quindi la copertina: Cloud visto di schiena col suo enorme spadone (messaggio subliminale di virilità?), mentre fronteggia una imponente struttura *hi-tech*, l'HQ di Shin-ra a Midgar, una sfida "enorme". E a tergo? Immagini, elencazione/esaltazione dei contenuti, ma soprattutto commenti delle riviste del settore tipo: "*...quite possibly the greatest game ever made*" di *Gamefan* e "*Towers over competition in terms of graphics, sounds, story and playability*" di *GamePro*. Risultato: 16.5 milioni di dollari d'incasso (nonché 500.000 Play vendute nello stesso periodo) contro gli 11.1 del film *Soldato Jane*. E siamo solo all'inizio...

Commento **La versione europea di *Final Fantasy VII*, ripropone quella nipponica senza tagli anzi, come quella americana, vi aggiunge qualcosa. Un RPG imperdibile, epocale, ricco di segreti e sorprese. Un mondo parallelo in cui immergersi senza bombole, in totale apnea. Un gioco/evento che insieme a *Super Mario 64* lascerà un segno indelebile nella storia videoludica. *FFVII* è già nei negozi, cosa aspettate?**

Pro...

- *Grafica sbalorditiva*
- *Trama avvincente*

Contro...

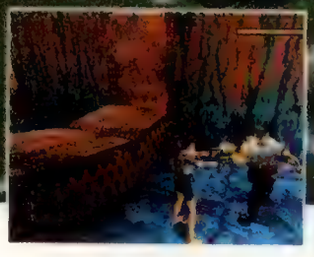
- *Combattimenti casuali utili ma frustranti*
- *Sonoro un filo deludente*

La Pagella...

Grafica : **90**
Sonoro : **87**
Giocabilità : **72**
Longevità : **80**
Originalità : **82**

95

Tomb Raider II



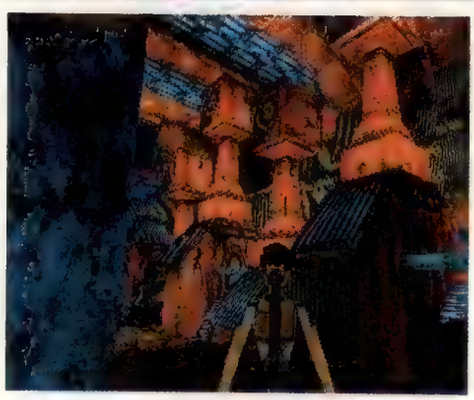
Lara Croft, la più formosa e atletica eroina digitale, la più erculea e coraggiosa archeologa di tutti i tempi, è di nuovo tra noi. *Tomb Raider II* ci ripropone la formula del primo episodio, a partire dai pantaloncini kaki di Lara, che questa volta è sulle tracce di un misterioso pugnale.

Un'antica leggenda narra che il magico artefatto doni il tremendo e immane potere del Drago a chiunque abbia il coraggio di conficcarlo nel proprio cuore. Sopravvissuto ai millenni, il pugnale è conservato in un arcano tempio il cui accesso è perso per i corridoi della più grande costruzione umana del pianeta, la Grande Muraglia Cinese. Lara ha ricevuto una dritta sull'ubicazione dell'accesso al tempio, ed è partita immediatamente alla volta della Cina. Non sa però che altre due parti sono interessate al pugnale, anche se per scopi decisamente divergenti... I livelli di *Tomb Raider II* sono analoghi per dimensioni a quelli del primo episodio e sono in tutto otto. Si passa dalla Grande Muraglia a Venezia e addirittura al fondo del mare, in un vecchio relitto, sempre sulle tracce del famigerato manufatto del Drago. Come nel precedente episodio, delle sequenze in *FMV* ci raccontano l'evoluzione della trama. In effetti dopo aver visto ciò che si può fare nel campo, grazie a capolavori come ***Final Fantasy VII*** o ***Abe's Oddissy***, ci si aspettava qualcosa di più di ciò che ***Tomb Raider II*** ci offre, ovvero brevi spezzoni a un terzo di schermo.

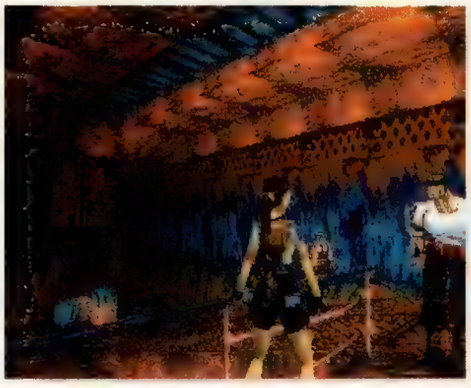
Titolo : TOMB RAIDER 2
Casa : CORE/EIDOS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1
Genere : ARCADE ADVENTURE

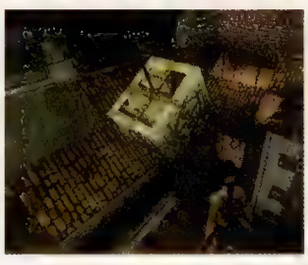
I muscoli di Lara

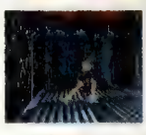
Il gioco è strutturalmente identico al precursore: Lara si muove in un mondo interamente tridimensionale e il punto di vista è alle spalle del personaggio. Come nel primo si può correre, saltare, camminare, appendersi, guardarsi intorno, estrarre le armi, sparare eccetera. Le novità in questo senso non sono molte. Il passaggio dalla terra all'acqua ora avviene anche per gradi, ovvero Lara può camminare nell'acqua fino al ginocchio e cominciare a nuotare solo dove la profondità lo richiede. In effetti la cosa non è particolarmente clamorosa, aggiunge solo un pizzico di realismo in più. In secondo luogo è ora possibile arrampicarsi su scalette a pioli o comunque pareti in cui siano presenti degli appigli. Anche in questa nuova attività, le movenze di Lara sono molto poetiche e convincenti. Altro ritocco estetico ha coinvolto la coda di Lara, che adesso si dimena a destra e manca in armonia con salti e capriole varie. Al di là di queste variazioni, Lara non è cambiata di un millimetro, a partire dalla sequenza in cui spinge i macigni al tuffo di testa. In effetti, considerato che è passato del tempo dal primo ***Tomb Raider***, ci si poteva aspettare una rinfrescata alle possibilità di movimento. A livello di motore grafico, la grande novità della seconda edizione consiste nell'inserimento del *light sourcing* in tempo reale, che consente ottimi effetti di luce. I colpi sparati illuminano gli angoli bui, e la luce si propaga realisticamente da aperture nei soffitti e finestre. È

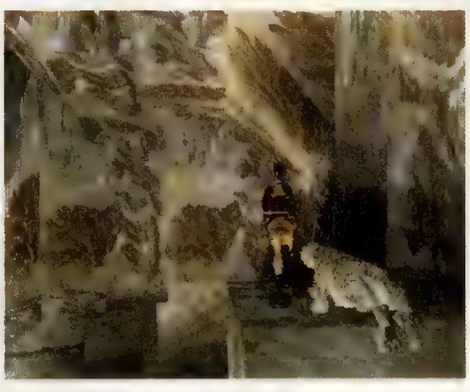


inoltre disponibile una scorta di bengala, che attivato illumina a giorno anche i pertugi più neri. Oltre a rimanere accesi a lungo e anche sott'acqua, i bengala possono essere lasciati cadere: è molto divertente lanciarli in qualche scarpata per vedere cosa ci aspetta sul fondo. Naturalmente sono disponibili nuove armi: si parte dal tradizionale paio di pistole, poco efficaci ma munite di colpi infiniti. Progredendo in potenza di fuoco troviamo la coppia di pistole automatiche, analoghe alle magnum del primo episodio. Ritornano anche lo shotgun e le Uzi. Nuovo invece il fucile mitragliatore M16, davvero notevole in mano alla delicata Lara. Chiude la parata il lancia-granate, lento a ricaricarsi ma definitivo nei risultati. Ora è anche possibile combattere sott'acqua, grazie al fucile subacqueo che lancia acuminati tridenti.







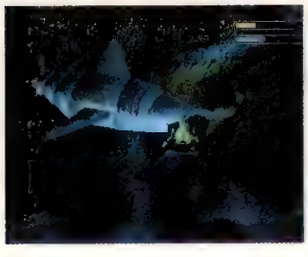


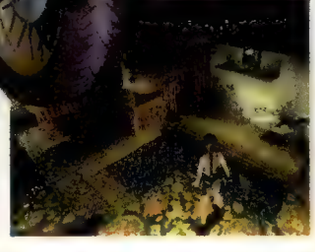
La Ragazza dello Zoo di Berlino

Tutto quest'armanentario non è per niente sproporzionato rispetto al numero e alla cattiveria dei nemici. Se nel primo ***Tomb Raider*** sembrava di essere allo zoo e si combatteva per lo più contro grossi felini o animali in genere, ora ci troveremo di fronte un numero maggiore di avversari umani, muniti di un intelligenza artificiale più raffinata. In generale, i mostri fanno molto più male e non si possono affatto sottovalutare. Sono anzi un po' troppo letali, soprattutto quando sparano raffiche di mitra anziché mordere. Un aspetto positivo del gioco che è stato ulteriormente amplificato è la complessità architettonica delle stanze. Ancora più di prima ci si scopre a stupirsi dei grandi spazi che ci circondano e delle altezze, magari poco prima di effettuare un tuffo acrobatico verso la piscina sottostante. Altre innovazioni riguardano le opzioni: è adesso disponibile una schermata di informazioni statistiche, che ha rimpiazzato l'inutile bussola, comoda per sapere quanti mostri abbiamo ucciso, quanti colpi sparato e quanti chilometri abbiamo percorso. I salvataggi sono adesso effettuabili in qualsiasi momento, il che risulta veramente ottimo. Viene da chiedersi perché questo sistema non sia stato utilizzato anche nel primo episodio, nel quale spesso era necessario ripetere lunghe e difficili sequenze più e più volte.

Déjà Vu

La veste grafica di ***Tomb Raider II*** è sostanzialmente identica a quella del predecessore. Si nota che il numero di poligoni è cresciuto, tanto nelle stanze quanto nei nemici, ma di fatto non si ha la sensazione di un grosso cambiamento. Lo stile delle *texture* è identico, al punto che certi scorci potrebbero benissimo appartenere a ***Tomb Raider I***. Anche le movenze di Lara sono di fatto identiche, e i

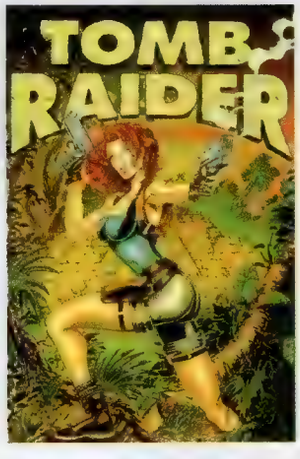




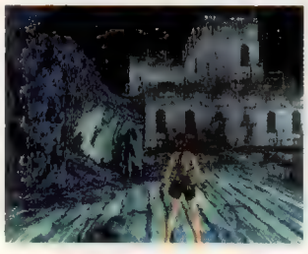
Divertimento per adulti

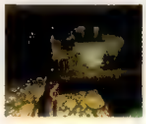
Lara è tornata. In effetti, non era mai andata via. Entrata nei cuori dei videogiocatori un anno fa, l'aristocratica avventuriera giramondo ha monopolizzato le copertine delle testate più trendy del pianeta, da *The Face* a *For Him Magazine*. L'ultimo riconoscimento in ordine di tempo arriva dal *newsmagazine* americano *Time*, che ha inserito Lara Croft nella classifica delle 50 persone più influenti della cosiddetto *digital world*. Il fatto che la protagonista del videogioco Core sia stata affiancata a personaggi come John Romero, Hiroshi Yamauchi e Bill Gates merita di essere sottolineato. Con Lara Croft, il simulacro – ossia quel segno che non ha alcun referente in quanto contraddistinto dal carattere della virtualità – ha preso la sua rivincita sul reale, arrivando letteralmente a plasmare un umano a sua immagine e somiglianza, nella fattispecie la ventiduenne Rhona Mitra. Scelta da Eidos per la campagna pubblicitaria di ***Tomb Raider II***, Rhona ha già inciso un album prodotto dall'ex-Eurythmics Dave Stewart (il primo singolo, *Getting Naked* accompagnerà il lancio del videogioco) e sarà la protagonista dell'inevitabile *Tomb Raider: The Movie*.
L'identificazione tra Lara e Rhona non è stata automatica: l'attrice si è sottoposta a un'operazione di chirurgia plastica per ingrandire il seno. Il risultato? Rhona è l'incarnazione del primo *sex symbol* virtuale. Il credo di Madonna – l'icona degli anni Ottanta – era: *"We're living in a material world and I'm a material girl"*. Rhona Mitra – prototipo della donna del nuovo millennio – vive in un mondo immateriale ed è una ragazza immateriale. *She's a barbie girl in a barbie world*. La sua esistenza, il suo esserci è in funzione della non esistenza di Lara. Ma ***Tomb Raider*** ha avuto anche la forza di infiammare l'immaginario erotico del videogiocatore medio. Lo sdoganamento della componente sessuale all'interno dei videogiochi è ormai un dato di fatto. La produzione ludica prossima ventura non potrà non tenerne conto. Di fatto, la rivoluzione sessuale è già cominciata. Provate a confrontare il personaggio di Elza di ***Resident Evil*** con la corrispondente in ***Resident Evil: Director's Cut***. Date un'occhiata al nuovo design di Nikki, l'eroina di ***Pandemonium 2***. Red Lotus, la protagonista dell'imminente ***Deathtrap Dungeon*** (nuova produzione Eidos). Lara Croft. Cose nuove dal mondo. E il videogioco? Uguale al precedente. Ma questo è solo un dettaglio...

(Matteo Bittanti)



Originariamente, il character design di Lara era molto fumettistico, quasi marveliano.

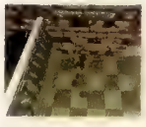




poligoni in più non bastano a evitare antipatiche sensazioni di *deja-vu*. Il problema risiede nel fatto che, al tempo dell'uscita del primo episodio, le soluzioni grafiche e tecniche apparivano innovative e stupivano il giocatore. Riproporre oggi un *engine* in linea di massima invariato, è un po' pretenzioso, e le sensazioni che suscita non sono più le stesse. Inoltre la qualità delle *texture* è infima: sono slabbrate, ipercubettose e quant'altro. L'organizzazione "a cubi" del mondo tridimensionale è più che mai evidente, e poco si è fatto per dare un'apparenza meno geometrica al tutto. Inoltre si assiste al tripudio del *bad clipping*, un vero dolore per gli occhi. Quelle che dovrebbero essere solide porte spariscono nel nulla quando ci si avvicina, immani blocchi di pietra hanno l'aria di scatoloni di cartone. Se il giocatore PlayStation è in parte rassegnato a qualche poligono che scompare, è anche vero che a tutto c'è un limite. Anche il sonoro è portato di peso dalla passata edizione: moine e versi di Lara sono i medesimi, così come molti altri effetti. Pure le musiche sono molto simili, fin troppo. Lo sforzo creativo e innovatore appare davvero limitato. Per quanto riguarda la giocabilità, ***Tomb Raider II*** si comporta bene. Lara è ben controllabile, è facile impostare salti e capriole e fermarsi nel posto giusto. Un po' meno indovinare la posizione giusta per tirare le leve, che in fasi concitate del gioco può causare un po' di fastidio. La nuova capacità arrampicatoria di Lara è ben integrata nel set di comandi e risulta subito familiare. Anche in questo campo, di fatto, le differenze dal primo sono praticamente zero. Il coinvolgimento del giocatore non è massimo, in quanto gli spezzoni *FMV* non sono proprio eccezionali. Lara Croft gode ormai di una fama indiscutibile (vedi box nella pag. precedente), ma capire meglio il perché delle fatiche a cui sottopone sé stessa e il giocatore sarebbe comunque un bene. Il livello di difficoltà è più elevato di prima, soprattutto in relazione ai nuovi mostri umani un po' più svegli e soprattutto meglio armati dei precedenti leoni, tigri e gorilla. Sono anche più difficili da trovare i *medikit*, di cui in precedenza c'era in effetti inflazione. Per questo sconviene esporsi troppo ai nemici, ed è necessario scegliere bene tempi e modi. Il nuovo metodo di salvataggio, è, come ovvio, una manna dal cielo, in quanto evita frustrazione, parolacce all'indirizzo dei programmatori del gioco *et similia*, fenomeni frequenti nel caso di morte a un metro dal *save point* successivo. La grandezza dei livelli e il loro numero è in linea di massima invariato. Spiccano il livello subacqueo, in cui Lara indossa una muta, e il livello a Venezia, ricco di interessanti interni.

SHUB

NEL LIVELLO SUBACQUEO DOVRETE VEDERVELA ANCHE CON ALCUNI SOMMOZZATORI DOTATI DI FUCILE. COME SE NON BASTASSERO GLI SQUALI...



Commento **Questo *Tomb Raider II* non è il capolavoro che ci si aspettava. Di fatto, tutti i punti di forza del prodotto sono comuni al predecessore, e le novità introdotte intervengono poco o nulla sull'economia del gioco. Parlando chiaro, si ha più l'impressione di giocare a un *Tomb Raider Enhanced* che a un vero e proprio *sequel*. Se si parla di grafica, le migliorie non sono enormi: certo, c'è il *light sourcing*, ma serve a poco se le *texture* sono terribilmente sgranate e si attaccano male una all'altra. Se si parla di sonoro, le migliorie sono zero. Se si parla di giocabilità, ci troviamo di fronte allo stesso titolo con l'arrampicata e qualche arma in più. Il problema è proprio questo: la similitudine tra i due episodi è troppo marcata, manca la sensazione del nuovo, mentre si moltiplicano sempre più i "già visto" e i "già fatto" man mano che si procede. Insomma, se cercate dei livelli aggiuntivi per *Tomb Raider* con qualche miglioria sarete soddisfatti, ma se invece desiderate un gioco che sorprenda come o più del primo, rimarrete inesorabilmente delusi. Chi non ha mai giocato al primo *Tomb Raider*, o coloro a cui non è bastato, aggiunga pure tre punti al voto finale. Sconsigliato a chi si aspettava IL gioco del '97.**

Pro...
- *Lara Croft*
- *Giocabile e divertente come sempre*

Contro...
- *Troppo simile al predecessore*
- *Imprecisioni grafiche e pessime texture*

La Pagella...

Grafica	**89**
Sonoro	**88**
Giocabilità	**92**
Longevità	**91**
Originalità	**80**

89

...K1 The Arena Fighters è il vostro gioco

- 3 tecniche di combattimento: kick boxing, kung fu, kempo.
- 8 campioni di arti marziali.
- Un ampio repertorio di mosse spettacolari in 3D.
- Uno o due giocatori.

THQ INC

PlayStation.

manuale italiano

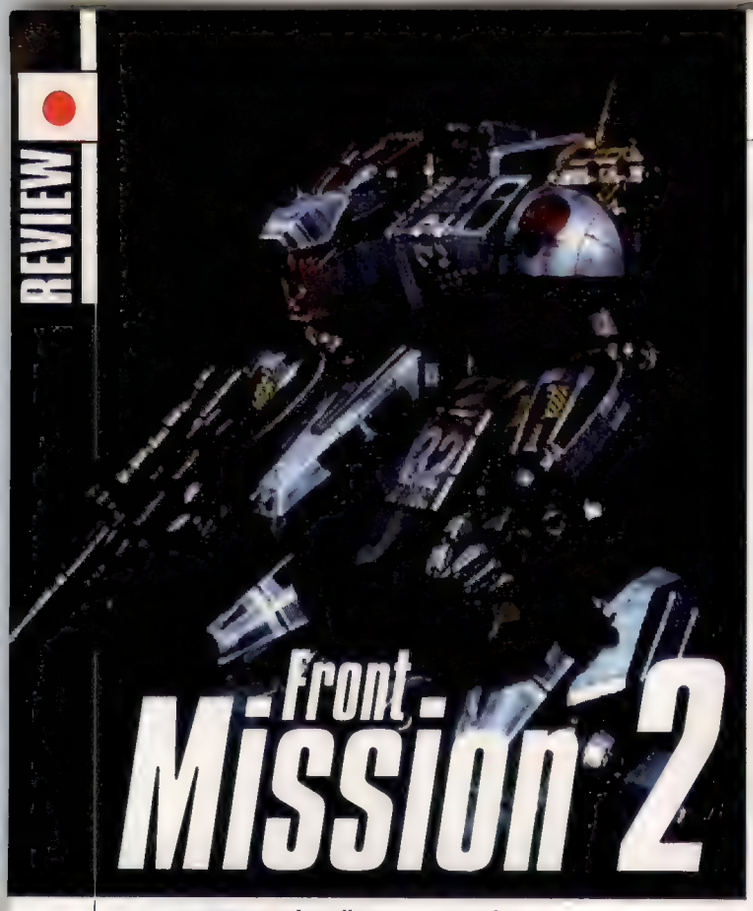
3D PLANET

3D PLANET S.R.L.
Società di importazione e distribuzione di videogiochi e accessori per Pc e console.

VIA DEI PLATANI, 7
20090 - BUCCINASCO (MILANO)
TEL. 02/4473949

presso i migliori rivenditori di videogiochi

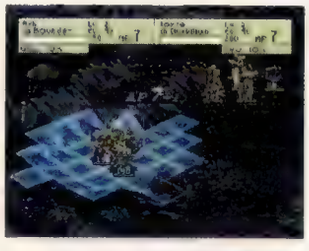
Tutti i marchi citati o illustrati sono di proprietà delle rispettive Case produttrici

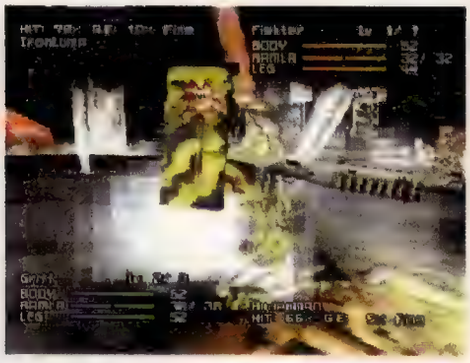


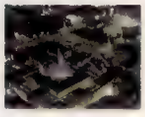
Front Mission 2

Continua il passaggio di testimone degli storici prodotti Square tra Super Famicom e PlayStation: dopo *Saga Frontier* e *Final Fantasy VII*, la prolifica casa giapponese ha prodotto il *sequel* di *Front Mission*, un complesso e coinvolgente gioco di strategia uscito per Super Famicom anni or sono.

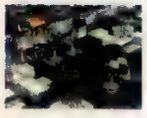
Front Mission 2 si ispira fortemente al suo predecessore per quanto riguarda storia e meccanica di gioco, presentandosi come un classico gioco di strategia a turni. La trama, dallo stile adulto e accattivante, seppur lineare, contiene numerose sorprese e colpi di scena. I brevi movimenti che effettuerete sulla mappa di gioco sono tutti prefissati e vi portano ai vari luoghi di scontro o di ricovero. Prima di ogni battaglia dovrete organizzare il vostro plotone ed equipaggiare i vostri *mech*. Il grado di versatilità che vi offre l'opzione di *Setup* è impressionante: è possibile modificare i Vanzer (i *mech* del gioco) in ogni loro elemento cambiando armi, parti del corpo ed elettronica. Quest'ultima può essere dotata di varie programmazioni così da adattarsi al compito che il Vanzer deve svolgere. Dietro la schiena del mezzo può essere montato un *backpack* che potenzia le sue caratteristiche e consente di trasportare oggetti e dispositivi. Il *mech* così configurato possiede numerosi tipi di camuffamento ed è possibile rinominarlo. Sempre in questa fase potrete selezionare le abilità speciali che ogni pilotà si porterà sul campo, fino a un massimo di sei. Questi *skill* sono utilizzati automaticamente durante il gioco e consentono al *mech* di godere di particolari azioni come la finta, il tiro mirato o l'attacco alle spalle. Un'ultima operazione effettuabile prima della battaglia è la connessione con la rete di computer, dove potrete ricevere utili informazioni e acquistare pezzi di ricambio. Buona parte delle opzioni in questa fase e nel menù di combattimento sono in inglese, probabilmente come tentativo di facilitare l'occidentalizzazione del gioco. Il tutto riduce fortemente la barriera linguistica, che si limita alla comprensione di parte della storia, ai dettagli degli equipaggiamenti e ad alcune sporadiche scelte a cui va incontro il giocatore. La battaglia avviene con le regole dei classici giochi di strategia a turni: la prima serie di mosse spetta al giocatore, a cui seguirà la CPU una volta che avranno agito tutti i mezzi. Ogni *mech* ha un numero di *action point* che vengono consumati a seconda della complessità dell'azione, movimento o attacco, che vorrete compiere. In questa fase di gioco la grafica è interamente poligonale con visuale isometrica dotata di quattro differenti inquadrature. Molto belli e dettagliati i fondali, assai meno precisi i *mech* la cui sagoma è a volte difficilmente identificabile. Poco convincente anche il loro movimento, che si avvicina più al saltellare di un coniglio piuttosto che al pesante incedere di un *mech*. La qualità grafica cambia totalmente durante il combattimento con animazioni in grafica calcolata in tempo reale. Queste scene d'azione fluide (60 fps) e spettacolari tendono però a stancare alla lunga il giocatore, certamente più interessato al risultato dello scontro piuttosto che alle evoluzioni, a volte piuttosto inutili, dei suoi *mech*. Da segnalare la presenza di una modalità a due giocatori che vi consente di combattere contro un vostro amico utilizzando il plotone da voi creato durante il gioco. Per accedervi è però necessario possedere due *memory card* contenenti altrettanti salvataggi del gioco, non necessariamente diversi. Piccoli difetti che comunque non siminuiscono la qualità globale del gioco. Le simulazioni strategiche così complesse e accattivanti non sono molto frequenti, soprattutto su PlayStation.







L'AZIONE DELLE SCENE DI BATTAGLIA È SPETTACOLARE, MA DI LENTO SVOLGIMENTO.



DIEGO

Si ringrazia
Atlantide
per il CD

Commento ***Front Mission 2*** **non ha deluso le aspettative, confermandosi come degno *sequel* della simulazione apparsa su Super Famicom. Chi ama la fantascienza robotica, non necessariamente nipponica, non potrà che adorare l'elevato livello di dettaglio offerto da questo gioco. Ennesima prova di abilità di Square.**

Titolo : **Front Mission 2**
Casa : **SquareSoft**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Strategia**

Pro...
- *Meccanica di gioco versatile e complessa*
- *Modalità a due giocatori*

Contro...
- *Scene di combattimento non disattivabili*
- *Difficile distinguere i mech in battaglia*

La Pagella...

Grafica	**90**
Sonoro	**85**
Giocabilità	**94**
Longevità	**89**
Originalità	**88**

90

manuale in italiano

THQ INC

PlayStation.

- Grafica tridimensionale.
- 11 aeroplani.
- Un susseguirsi di scenari mozzafiato e di difficoltà crescenti.
- Una corsa veloce tra grattacieli e canyon.
- E per i pivellini dell'aria: l'assistenza del pilota automatico.

3D PLANET

3D Planet S.r.l.
Società di importazione e distribuzione di videogiochi e accessori per Pc e console.

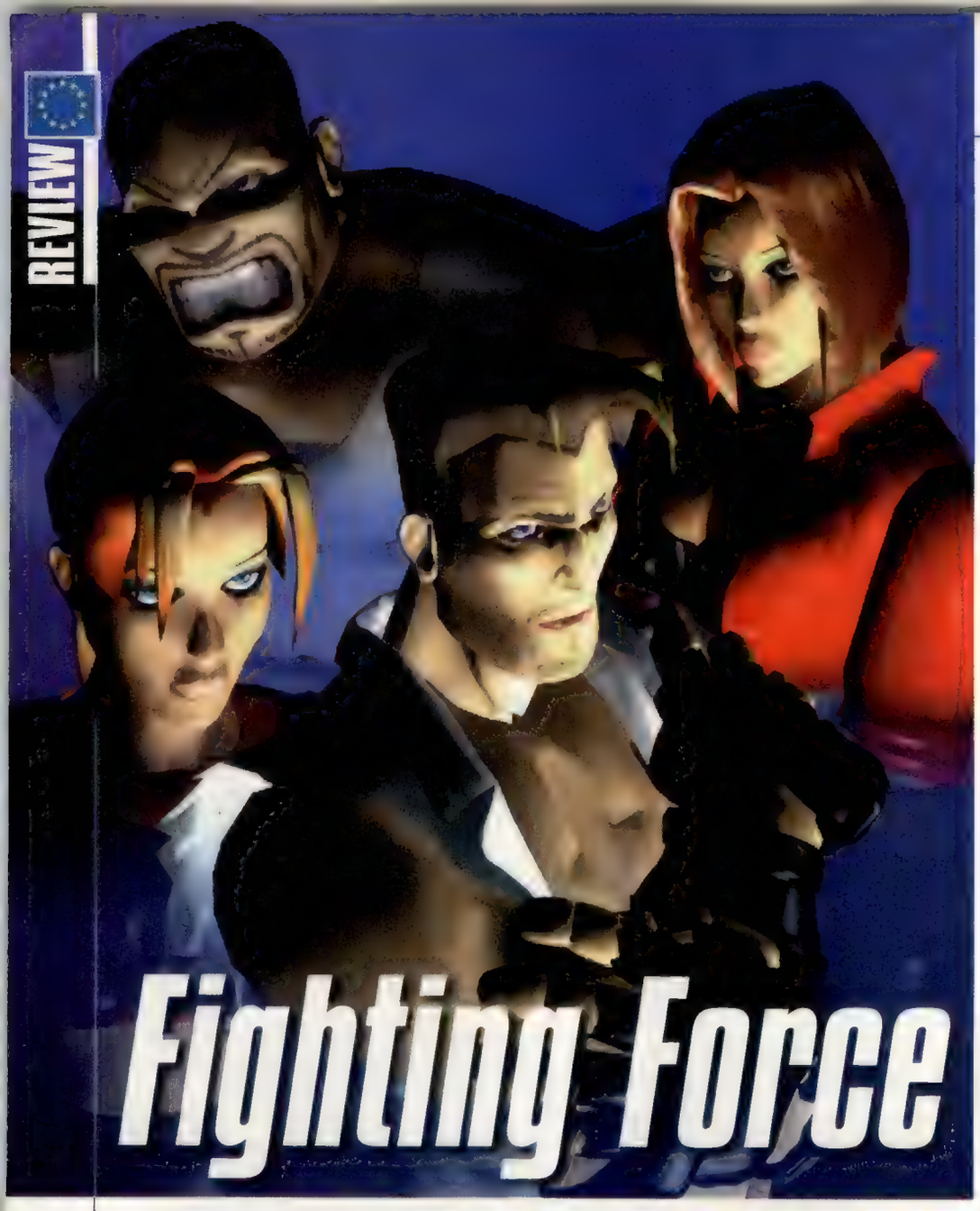
Via dei Platani, 7
20090 - Buccinasco (Milano)
Tel. 02/4473949

presso i migliori rivenditori di videogiochi

Provalo con il nuovo

Flight Stick Mad Catz

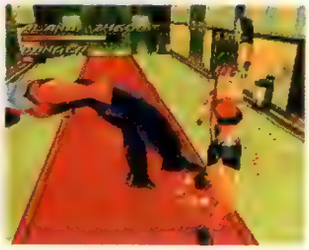
Tutti i marchi citati o illustrati sono di proprietà delle rispettive Case produttrici



Fighting Force

È quasi bizzarro dover ammettere l'evidente "novità" introdotta da questo *Fighting Force* nel ventaglio di offerte per PlayStation. In qualità di *beat'em up* "a scorrimento", l'ultima manciata di codice binario impacchettata da Core per il periodo natalizio, odora di novità e antiquariato al tempo stesso. *Beat'em up* ad incontri e a scorrimento:

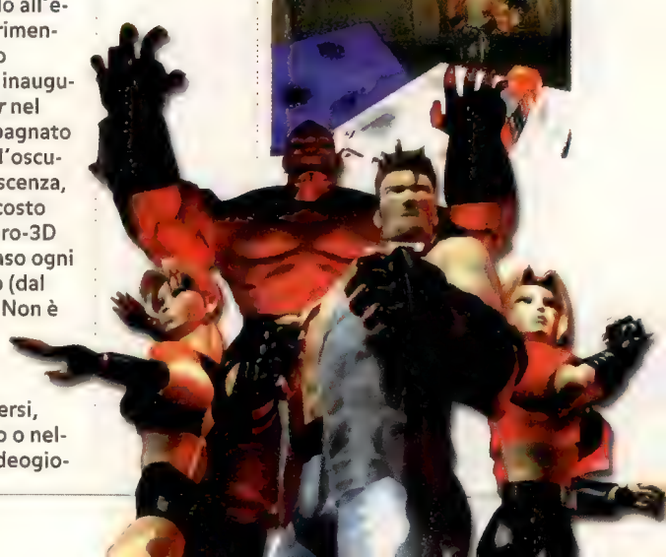
Titolo : **Fighting Force**
Casa : **Core/Eidos**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Picchiaduro**

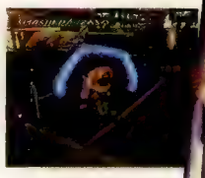


i primi sono nelle console di tutti nelle forme di *Tekken 2*, *Virtua Fighter 2*, *Soul Edge* e *Tobal 2*, ma i secondi, dove sono? O peggio ancora cosa sono?

Nati entrambi intorno ai primi anni ottanta, i due modelli di picchiaduro hanno intrapreso due parabole evolutive parallele fino al cataclisma *Street Fighter 2*. Dopo gli anni di ***Double Dragon*, *Streets of Rage*** (mito *megadriviano*) e ***Final Fight*** e dei rispettivi *sequel*, la bomba lanciata da Capcom nella prima metà dei '90, ha sconvolto un ecosistema basato sul reciproco scambio di spunti ludici, promuovendo l'*escalation* dei *beat'em up* a incontri e condannando all'estinzione quelli a scorrimento. Come è stato per lo *shoot'em up*, il genere inaugurato da ***Kung Fu Master*** nel lontano '84 ha accompagnato le console a 16-bit nell'oscuro baratro dell'obsolescenza, restando per anni nascosto agli influssi trendisti pro-3D che hanno intanto invaso ogni campo del videoludico (dal *racing game* al *puzzle*). Non è però difficile notare oggi una certa tendenza al recupero di generi andati per dispersi, finiti nel dimenticatoio o nell'ignoranza dei neo-videogio-

(Foto 1-6) L'opera di demolizione delle vetture può fruttare nuovi oggetti da lancio (ruota) o un'arma (bazooka).





***In Fighting Force** numerosi elementi del paesaggio possono fungere da arma... ovviamente impropria.*

catori (io-ho-PlayStation-io-sono-ganzo-io-sono-*trendy*), per offrire qualcosa di apparentemente nuovo senza il minimo sforzo creativo. In questo contesto trova spazio il nuovo prodotto di Core, ***Fighting Force***, concettualmente frutto del riciclaggio del pattume del passato ricoperto da gustosa glassa al poligono ed essenza di *hype*.

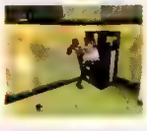
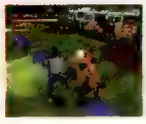
Streets of Rage IV? Hmm...

Core se ne vanta, ma io poco ci credo. ***Fighting Force*** pare nasca da un aborto di ***Streets of Rage IV*** commissionato da Sega ai creatori di ***Tomb Raider*** esclusivamente per Saturn. L'esclusività pare abbia sconvolto la *software house* inglese ponendola nella prospettiva di non godere dei più larghi introiti derivanti da una pubblicazione "in massa", tanto da indurla a dirottare la trattativa verso un "*No, grazie*". Ora, Sega è alle pezze (non dico dove), ma non al punto da tradire la sua vecchia abitudine di affidare una serie sempre allo stesso team (*Shinobi team, Sonic team* ecc...). Vero o falso che sia, il risultato finale avrebbe aiutato Saturn a riprendersi, come una passeggiata in un campo minato con addosso sci e scarponi aiuta a combattere i reumatismi. Forte della sua massiccia penetrazione nel mercato, PlayStation può invece contare sull'ennesimo gioco mediocre pompato a mille quasi fosse il *break even point* del genere. ***Fighting Force***, inutile dirlo, presenta una grafica tridimensionale di indubbio impatto, un *engine* capace di gestire fino a sei lottatori contemporaneamente (di cui due umani) senza il minimo sforzo, un'animazione stabile sui 30 *fps*, fra i selezionabili due personaggi femminili clonati dal DNA tutto curve di Lara Croft e due maschili clonati, invece, dai soliti *cliché* (uno snello, veloce, media potenza, leader del gruppo e l'altro massiccio e lento, però potente e cattivo). Numerose mosse e prese, abilmente *motion captured*, offrono al giocatore un discreto bagaglio di alternative, ma lasciano presto con l'amaro in bocca quando ci si rende conto dell'irrilevanza sul danno inferto all'avversario (è tutta scena). Il sistema di controllo di tipo *screen relative* (vedi box) favorisce movimenti fluidi e precisi (esaltati dal *controller* analogico) in ambienti tridimensionali di varia natura: si parte dal parcheggio di un grattacielo per arrivare fin su, nella stanza del boss-che-scappa-e-che-reincontreremo-alla-fine-del-gioco, per poi districarsi fra bivi e trivi in strade cittadine, parchi, ghetti, metropolitana, aeroporto, porto e così via. Subito sorprende il livello di interazione con i fondali e gli oggetti tridimensionali. L'allarme delle vetture parte al primo cazzotto per poi ammutolirsi a demolizione conclusa, mentre le ruote cadono dai semiasse e le *texture* si aggiornano in accordo coi danni; le sbarre lungo i marciapiedi posso essere sradicate ed impiegate come randelli per teste calde, i distributori di Coca Cola offrono bibite gratis a chi ha la gentilezza di prenderli a calci, mentre casse e bidoni sparsi qua e là stimolano partite a *bowling* contro i birilli-avversari. Armi da fuoco di diversa potenza (pistole, mitra, fucili a pompa, granate e bazooka) possono essere recuperate dai nemici colpiti o scovate dentro vetture e containers, onde agevolare la decimazione delle orde di scagnozzi lanciati contro l'eroe di turno.

Detto così, ***Fighting Force*** pare assumere i connotati del buon prodotto, ma bastano quindici minuti di gioco per schiarirsi le idee. Il continuo alternarsi dei "soliti nemici" accompagna il giocatore fra infinite scazzottate in spazi estremamente ristretti da cui non è possibile allontanarsi se non dopo aver eliminato un numero abnorme di avversari. Passati al quadro successivo l'*iter* si ripete, implacabile, i nemici sembrano infiniti, tutti uguali eccezion fatta per i colori, stesse mosse, stessi comportamenti, una noia infinita. Ne ammazzi cinque e ne riappaiono altrettanti, tosti anche loro e ancora, altri cinque e ancora e ancora, per una decina di volte fino alla conclusione del livello (che è sempre quello da dieci minuti). Noioso è dire poco. Frustrante è la parola adatta. La potenza offensiva del nemico si basa sul numero

Screen Relative e Character Relative

L'introduzione della grafica poligonale e in particolare degli estesi ambienti in 3D, ha posto programmatori e *game designer* di fronte a una nuova sfida: indovinare il sistema di controllo più funzionale al vagar per le lande tridimensionali. ***Alone In the Dark*** e ***Super Mario 64*** sono due prodotti che hanno inaugurato due tecniche differenti a cui la produzione attuale fa esplicito riferimento. Il primo offre un mezzo di controllo di tipo *Character Relative* (relativo al personaggio) riproposto in titoli come ***Fade to Black*** e ***Resident Evil***, in virtù del quale il proprio alter-ego viene letteralmente "pilotato" come una vettura: ↑ per accelerare/camminare, ← o → per sterzare/voltarsi, ↓ per la retromarcia. In ***Super Mario 64***, così come in ***Fighting Force***, il sistema è di tipo *Screen Relative* ossia l'omino viaggia nella direzione suggerita dal *controller* come fosse il puntatore di un mouse. Quindi ↑ per andare verso la parte superiore del video, ↓ per quella inferiore e così via. Per meglio chiarire le cose facciamo un esempio: poniamo il caso che il nostro personaggio sia rivolto verso di noi e lo si voglia dirigere verso la parte destra dello schermo. Ebbene, mentre in ***Resident Evil*** sarà necessario impartire i comandi ← (per farlo girare verso la destra dello schermo!) e ↑ (per incamminarlo sempre verso destra) in ***Fighting Force*** basterà 'dire' → per vederlo automaticamente voltarsi e dirigersi verso il luogo desiderato. Più intuitivo, non vi sembra? E ancora. Cosa succede se un repentino cambio di visuale stravolge i punti di riferimento o mostra il personaggio da una distanza tale da impedire di indovinare dove volge lo sguardo? Beh, in ***Resident Evil***, a meno che non abbiate già visitato quella locazione, diventa un problema impartire tempestivamente la combinazione di comandi utile per fuggire da un'orda di *zombie* affamati di cervello, mentre in ***Fighting Force*** il problema non si pone: la via di fuga è in basso a destra? Un bel comando obliquo in basso a destra e il gioco è fatto. Semplice e geniale, del resto è sempre stato così, anche nei giochi bidimensionali del passato...

Il massiccio Ben "Smasher" Jackson manda qualcuno in orbita.

(Foto 1-8) ***Talvolta i nemici sbucano da mezzi come questo furgone dopo una spettacolare sequenza.***

piuttosto che sulle tecniche d'attacco, scoraggiando così il giocatore dall'impiegare mosse diverse dirottandolo, invece, verso la tecnica della "pressione continua del tasto fino al crampo". Con l'avanzare nel gioco si è inoltre testimoni di un costante decremento degli elementi interagibili del fondale che si limitano, infine, a qualche cassone in cui trovare soldi o energia e niente più.
La vicinanza allo zero del coefficiente creativo di Core (non a caso nei *credits* compiono solo programmatori, artisti grafici, musicisti e produzione. Che fine ha fatto il *designer*?) si manifesta anche nella realizzazione dei boss finali (sono solo tre in tutto), mere versioni *upgradate* dei soliti nemici, dotati di un ristrettissimo repertorio di mosse tutt'altro che temibili.

Lato Estetico, ovvero?

Note di merito e demerito vanno rispettivamente a effetti sonori e sottofondo musicale. Quest'ultimo sente la mancanza dello Yuzo *"Streets of Rage"* Koshiro di cui avrebbe forse beneficiato se la trattativa Core/Sega fosse andata a buon fine. Temi cortissimi reiterati durante l'intera esperienza ludica, possono provocare forti emicranie a chi riesce a resistere al loro effetto soporifero.
Ironicamente, il ritmo musicale piatto e scialbo si lega perfettamente all'azione. La campionatura degli FX audio raggiunge invece livelli di accuratezza maniacali. Ogni oggetto lanciato a terra produce un suono differente in base al materiale di cui è composto. La sirena degli antifurto rischia di far voltare la testa di qualcuno verso la propria vettura "reale", il rumore della lattina vuota che cade al suolo dopo una bella bevuta (*glu, glu, glu*) è un altro tocco di classe. I rumore dei passi è diverso per ogni personaggio come il *tic tac* dei tacchi indossati da Mace e il *tonf tonf* degli scarponi di Ben. Roba da pazzi.

Creatività? Questa sconosciuta

Più in generale ***Fighting Force*** manca di creatività. Badate non solo di quella che si pretenderebbe in un *videogame* dalla nuova generazione, ma anche e soprattutto di quella che già grondava copiosamente dai *beat'em up* a 16-bit e da cui bastava solo attingere con le mani a coppa per realizzare un gioco eccellente. Della vasta gamma di tipologie di nemici in ***Bare Knuckle 2, Fighting Force*** ne ripropone appena un decimo e della diversificazione fra gli alter-ego selezionabili (ricordate l'uomo elettrico?) non ne parliamo neanche. Un tempo era "normale" poter usare un avversario come oggetto da lanciare contro gli altri o scaraventare in un burrone. Ebbene, l'ultimo "capolavoro" di Core dopo ***Tomb Raider***, esclude questa possibilità annullando la collisione fra i nemici e racchiudendo pontili, ascensori panoramici, ferrovie della metro e altre piattaforme "a rischio" da improbabili barriere invisibili. Orrido. Sempre il sopra menzionato *beat'em up* di Sega permetteva, nel gioco in coppia, di utilizzare il proprio partner come "trampolino" per performare super mosse supplementari. Inutile dire che in ***Fighting Force*** l'interazione si limita al cazzotto accidentale all'amico col rischio di intaccare il buon rapporto intercorrente fra i due videogiocatori. *"Ehi! Mi hai colpito! - Oh scusa..."*.

Sarà una costante videoludica, ma se il nemico finale non ha una vista panoramica è un beota. Sega l'aveva già pensato per il suo* Streets of Rage 3, *Core s'è limitata a copiare.

MORPHEUS

Commento **Un titolo solamente discreto, privo di spina dorsale, basato sulla reiterata successione di nemici poco ispirati in stage limitati nel migliore dei casi, claustrofobici negli altri. Per gli amanti del genere il consiglio di un'occhiata prima dell'acquisto, per tutti gli altri un "passate oltre"...**

Pro...

- *Animazioni fluide e veloci*
- *Nessun rallentamento nel gioco in coppia*

Contro...

- *Commento musicale pietoso*
- *Evidenti deficienze dal pdv creativo*

La Pagella...

Grafica	**90**
Sonoro	**79**
Giocabilità	**70**
Longevità	**78**
Originalità	**50**

79

Software Universe®

CONSOLES department

PUNTO VENDITA
BRESCIA
via Mameli 24b - in centro città
Tel. 030/37.76.199

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CINISELLO B. - MI
Viale de Vizzi Ang. De Amicis
NUOVA APERTURA

NUOVE APERTURE

PUNTO VENDITA
CREMONA
corso Pietro Vacchelli 33
Tel.0372/46.34.83

PUNTO VENDITA
MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel. 02/42.300.10

PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

GRUPPO G.M.G. srl - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adeslandia - Milano

GIOCHI SATURN:
GRANDE ASSORTIMENTO
SIAMO TRA I PIU' FORNITI

PREZZI IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® DICE NO
ALLA PIRATERIA.
LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

Sei un rivenditore?
- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe®?
- Vuoi diventare un Consolles Department® Point?

telefona 02-42.22.6841

SEGA L.299.000
SATURN EU + TOMB RAIDER + PAD + DEMO

SEGA L.319.000
SATURN EU + PAD + WORLD W. SOCCER + DEMO

QUI PUOI USARE VISA CartaSì

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES department Point®

BRESCIA
SOFTWARE UNIVERSE
Via Mameli, 24/b

CREMONA
SOFTWARE UNIVERSE
Corso P. Vacchelli, 33

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

IMPERIA Ventimiglia
GIOCHERIA PA.NI.
Via Mazzini, 9/a

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Cinisello B.
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Comm. "La Fontana"
Viale de Vizzi Ang. De Amicis

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

REGGIO EM. Castellarano
MAGIC SOFTWARE
Q[illegible]ere Don Reverberi, 3/a

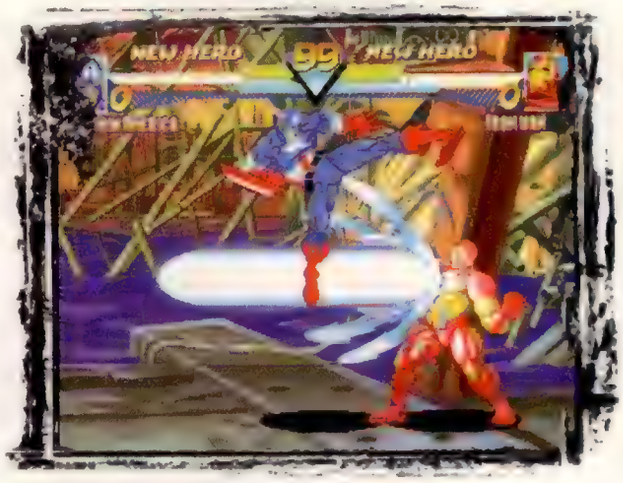
SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

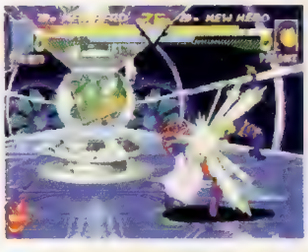
VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

Marvel Super Heroes



Finalmente è arrivato. Dato per Capcom come "imminente" alla fine del 1996 e sistematicamente posticipato fino al settembre scorso, *Marvel Super Heroes* è la fedele conversione dell'omonimo picchiaduro a incontri apparso nelle sale giochi nel '95.

Per tutti coloro che a) non entrano in una sala giochi da un paio d'anni oppure b) si sono persi la colossale anteprima sul numero scorso di SPC, diciamo che *Marvel Super Heroes* è uno *spin-off* di *Street Fighter* che utilizza dieci dei più popolari personaggi dei *comics* americani: Magneto, Blackheart, l'Incredibile Hulk, Wolverine, Iron Man, Captain America, Spider-Man, Shuma-Gorath, Psylocke e Juggernaut. Sgombriamo il campo da ogni dubbio: la lunga attesa è stata sostanzialmente ripagata. Se appare chiaro che gli sviluppatori stanno incontrando sempre più difficoltà a riprodurre su PlayStation le meraviglie da bar a causa di risaputi limiti di memoria, nel complesso il lavoro è stato svolto egregiamente. Intenso e fumettoso, *Marvel Super Heroes* è immediato e divertente, soprattutto se giocato in coppia. Ma andiamo con ordine...

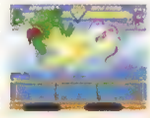


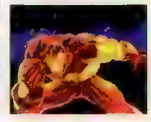
Titolo : **Marvel Super Heroes**
Casa : **Capcom**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Picchiaduro**

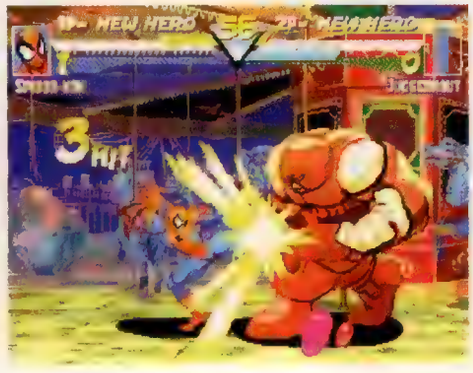
Cosa ci è Piaciuto

A livello di giocabilità, ***Marvel Super Heroes*** è molto simile alla versione senza cartuccia per Saturn e - per la transitiva - al *coin-op* da cui è tratto. Particolarmente convincenti i fondali, che emulano gli originali fin nei minimi dettagli. La versione da casa ripropone tutti gli scenari del *coin-op* con tanto di effetti speciali (vedi le rondini dello stage di Wolverine o le ombre in quello di Spiderman) e il siparietto prima dei combattimenti. Non mancano neppure i livelli che scrollano in verticale (vedi lo *stage* dell'ascensore). I vari fondali si estendono in altezza e hanno almeno due (talvolta anche tre) livelli di parallasse. Nonostante la bidimensionalità, cromatismi ed effetti parallattici riescono a simulare in modo efficace la sensazione di profondità. Bisogna dare atto ai programmatori di Osaka del loro incredibile talento: hanno convertito uno dei migliori picchiaduro bidimensionali per una piattaforma le cui capacità di animazione 2D sono state più volte messe in discussione. Ma già con ***Rockman VIII*** e ***Rockman X4*** (recensito su questo stesso numero) avevano messo a tacere gli scettici. ***Marvel Super Heroes*** è la conferma che PlayStation e 2D non si escludono a vicenda. Durante i combattimenti, la versione PlayStation non sembra differire significativamente dal titolo da bar. Persino l'impressionante *Chaos Dimension* di Shuma-Gorath è stata riprodotta in modo abbastanza completo. La grafica è davvero ben fatta: i colori sono brillanti e vivaci tanto che alle prime partite viene quasi voglia di infilare cinquecento lire nel *disc-tray* a mo' di improvvisata gettoniera. Per compiere le *combo* più spettacolari non è necessario slogarsi i polsi: basta semplicemente un po' di pratica. Come nella maggior parte dei picchiaduro Capcom, le mosse elementari hanno tre gradi di intensità (debole, medio, forte), mentre quelle speciali sono performate attraverso la classica combinazione della freccia direzionale e dei vari pulsanti del pad Sony. Per facilitare le cose, Capcom ha reso possibile l'esecuzione di tutti i calci (o pugni) con la semplice pressione di un tasto R2 (o L2, rispettivamente). ***Marvel Super Heroes*** introduce il sistema di *power-up* basato sulle cosiddette Gemme Infinite: durante uno scontro particolarmente violento con l'avversario viene visualizzata una pietra preziosa che, se raccolta, permette di implementare le nostre prestazioni in combattimento. Le gemme – sono cinque in tutte – vengono visualizzate sulla parte inferiore dello schermo. Attivandole col tasto **Select**, i *power-up* hanno l'effetto di accrescere per qualche istante la velocità dei movimenti del nostro personaggio o di permettergli di eseguire delle *super combo* devastanti. Una volta utilizzata, la gemma non riapparirà più se non nell'incontro successivo. Le modalità di gioco sono solo tre: *arcade*, *versus* e *option*. Selezionando la prima dovremo incontrare via via i vari super eroi Marvel: sono otto in tutto, a cui si aggiungono due boss finali, Thanos e il mitico Dr. Doom. Per utilizzare i boss è necessario terminare vittoriosamente il gioco con qualsiasi personaggio, selezionare *Shortcuts Off* dal menu delle opzioni, passare alla schermata della selezione dei lottatori tenendo premuto **Select**, lasciare andare il tasto **Select** e premerlo una seconda volta senza rilasciare il pulsante. A questo punto occorre effettuare una sequenza di tasti: calcio basso, calcio medio, calcio alto. Ripetere tenendo premuto a turno il primo tasto (ad esempio: calcio basso, calcio basso + calcio medio, calcio basso + calcio medio + calcio alto). Se avete eseguito correttamente il *cheat mode* apparirà sullo schermo l'icona di Dr. Doom e lo potrete selezionare al pari degli altri personaggi. Per ottenere il secondo boss, Thanos, ripetere la stessa sequenza di tasti usando il pugno al posto del calcio. Potrete salvare su *memory card* l'attivazione dei due boss, il che vi risparmia dal ripetere ogni volta la complessa manovra. La modalità *versus* offre semplicemente la possibilità di sfidare un avversario umano, mentre lo schermo delle opzioni consente, tra le altre cose, di regolare i parametri dello schermo. Sarebbe stato il massimo se Capcom avesse aggiunto un modo di pratica o un *team battle system à la* ***King of Fighters*** (dopotutto ci ha fatto attendendere mesi, se non anni), ma evidentemente sarebbe stato chiedere troppo.

I personaggi sono eccezionalmente disegnati e rendono giustizia alle tavole dei comics Marvel.

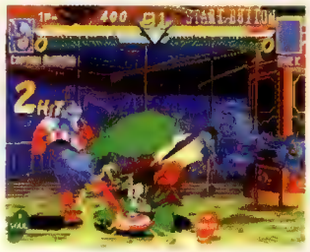






Cosa non ci è Piaciuto

Per quanto concerne i difetti, ne segnalo almeno tre. Primo: i tempi di caricamento. Tra un combattimento e l'altro passa-



no una decina di secondi. Tanti. Troppi, soprattutto se siete abituati al gioco da bar. Il lettore 2X di PlayStation fatica a nascondere una certa inadeguatezza. Non siamo ai livelli tragici di ***Street Fighter Alpha*** o a quelli di ***King of Fighters '96*** di SNK, ma in un picchiaduro le continue attese snervano. L'unico modo per ridurre leggermente la durata dei caricamenti è attivare il modo "*shortcut*" (scorciatoia) nel menu delle opzioni che automaticamente elimina gli elementi accessori (come le presentazioni o altre schermate inutili). In secondo luogo, la perdita di *frames* di animazione è abbastanza evidente: il divario tra la versione da sala e quella console appare lampante. Un buon 20-25% del *frame rate* originale è andato a ramengo (contro un 10-15% della versione Saturn + cartuccia), anche se i tagli sono stati effettuati con una certa intelligenza e non risaltano se non all'occhio esperto. Se avete giocato alla versione originale, coglierete subito che alcuni dei personaggi si muovono in modo leggermente più sgraziato e che alcune animazioni appaiono più grezze, ma fortunatamente non siamo ai livelli del tagliatissimo ***DarkStalkers***. Per personaggi come Spiderman, Captain America e Psylocke, il *frame rate* non ha subito grosse limitazioni, se si eccettua forse la camminata a tratti un po' stentata dell'eroe a stelle e strisce. Persino i giganteschi Hulk e Shuma Gorath non sono poi troppo lontani dalle loro controparti da bar. Il più sacrificato mi sembra essere Juggernaut, com'era del resto lecito attendersi. Non solo: se nell'originale c'è un'evidente differenza tra la camminata in avanti e all'indietro dei vari personaggi, nella versione console i programmatori si sono limitati a riprodurre specularmente i *frame* di animazione, chiaramente per risparmiare memoria. Inoltre, sono stati tagliati in modo abbastanza consistente i frames relativi all'accucciamento dei personaggi. Alcune mosse non sono fluidissime: un occhio attento coglie minime interruzioni tra un passaggio e l'altro. In compenso, anche nella versione casalinga i personaggi sembrano "vibrare" leggermente (vedi in particolare Spiderman). Se non si considera il referente *coin-op,* tuttavia, il gioco è ben animato, e poi i tagli non infirmano assolutamente la giocabilità.

L'ultimo difetto di ***Marvel Super Heroes*** riguarda un accompagnamento sonoro al limite del tollerabile. Il parlato digitalizzato è tra i peggiori che abbia mai sentito in un titolo Capcom e la musica riprende in modo un po' scialbo i brani originali, già squallidini. Costava tanto inserire delle versioni arrangiate o remixate? Evidentemente sì: gli sviluppatori hanno speso tutte le loro risorse ad ottimizzare il codice vero e proprio e si sono ritrovati con qualche briciola di memoria per il *soundtrack*. Il parlato è a livello di console a otto bit: Capcom avrà usato un *sampling* a 7 Hz o giù di lì. Davvero un peccato, ma se l'alternativa era un'ulteriore perdita di *frames*, allora siamo disposti ad accettare gli scaracchi dei personaggi. Mal che vada, mettiamo su l'ultimo di Frankie Hi-NRG e chi s'è visto, s'è visto... Qualche rallentamento si verifica in fasi di combattimento particolarmente intense – dove per intense intendo super mosse e *Infinity moves* – e più frequentemente con personaggi come Juggernaut, Blackheart, e i due boss, Dr.Doom e Thanos, oppure allo scorrere sullo schermo della scritta gigante "Round", ma tutto sommato, niente di particolarmente fastidioso. Infine, il gioco non sembra gestire la *memory card* in modo intelligente, visto che non legge automaticamente i dati salvati (è necessario farlo manualmente dal menu di *back-up*).

Conclusione

Ho avuto modo di vedere la versione Saturn di ***Marvel Super Heroes*** che sfrutta la cartuccia RAM e, come era facile prevedere, in termini di fedeltà riproduttiva si impone su quella PlayStation. Per cominciare, le dimensioni degli *sprites* della versione Sega mi sono sembrati più grandi di almeno un paio di pixel e i tempi di caricamento sono leggermente ridotti. Più evidente, invece, le differenze a livello di *frame rate* (superiore anche nella versione senza cartuccia) e di velocità complessiva del gioco. In compenso, i rallentamenti che si verificano occasionalmente sono più evidenti nella versione Sega rispetto a quella PlayStation. Per quanto riguarda il sonoro, le due versioni si equivalgono. In attesa di una eventuale versione casalinga di ***Marvel Super Heroes vs Street Fighter*** (se i tempi di attesa saranno gli stessi, non lo vedremo che su PlayStation 2!), ci possiamo divertire con quest'ottima conversione. Concludo precisando che il test è stato eseguito sulla versione giapponese. La versione PAL di ***Marvel Super Heroes*** sarà pubblicata da Virgin Interactive solo alla fine di novembre. Eventuali differenze rispetto alla versione recensita saranno segnalate sulle pagine di **PlayWorld**.

J.A.

Gli attacchi possono essere eseguiti sia in orizzontale sia in verticale, il che rende il gameplay nettamente più vario.

Si ringrazia
MicroMedia
per il CD

Commento **Atteso per oltre due anni, *Marvel Super Heroes* non deluderà gli estimatori del coin-op e, più in generale, i fanatici dei picchiaduro 2D. Capcom ha dimostrato ancora una volta che una dimensione in meno non è un handicap quando il *gameplay* spacca. Praticamente, *Marvel* è *Street Fighter* con supereroi, power-up e giga salti. La conversione ha qualche pecca minore – meno animazioni, occasionali rallentamenti, frequenti caricamenti – ma è indubbiamente uno dei migliori picchiaduro a incontri disponibili sul mercato insieme agli essennechiani *Real Bout* e *King of Fighters '96*.**

Pro...

- *Cosmesi di splendida fattura*
- *Grande giocabilità*

Contro...

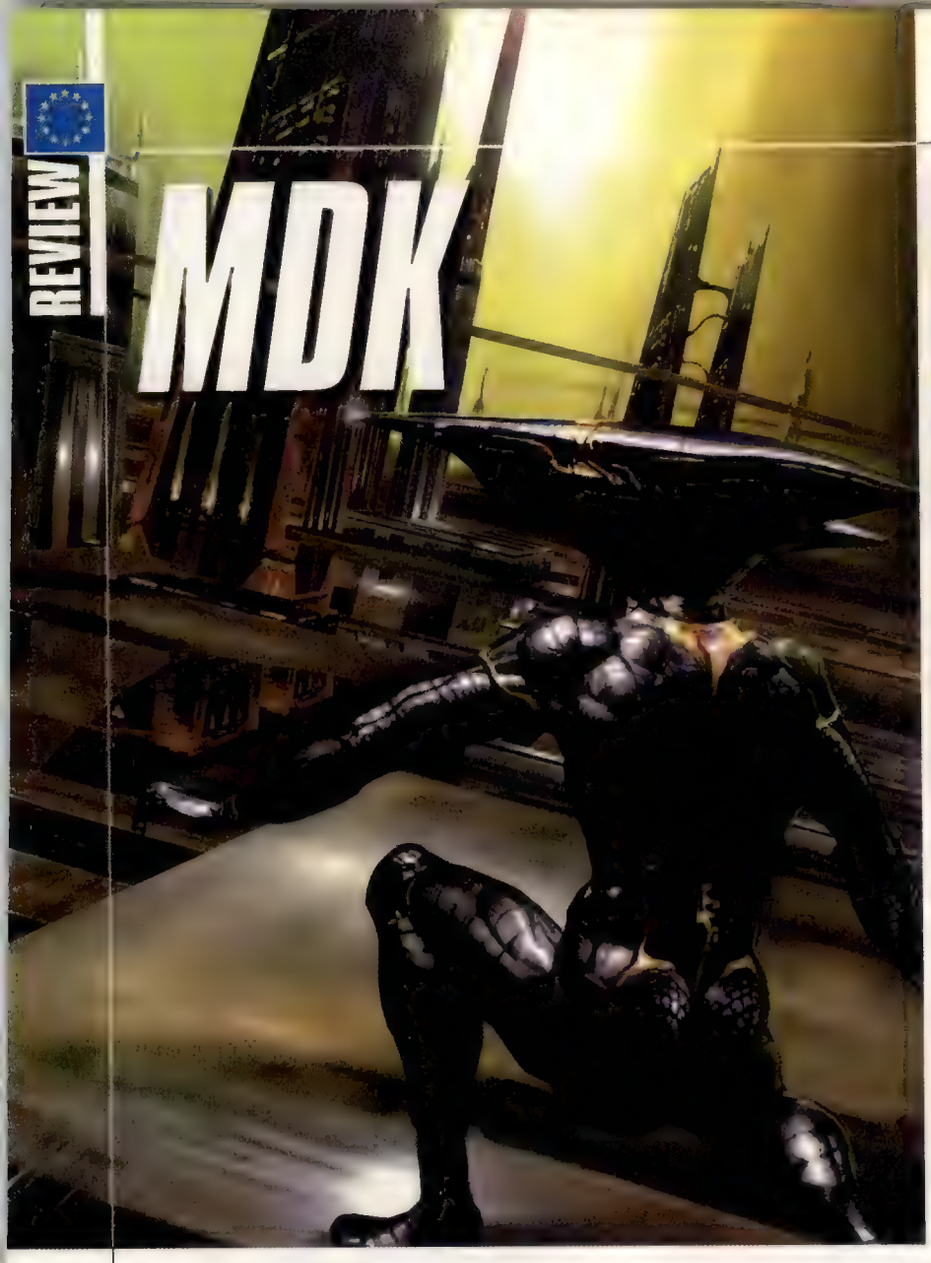
- *Frequenti accessi al disco*
- *30% di frames in meno del coin-op*

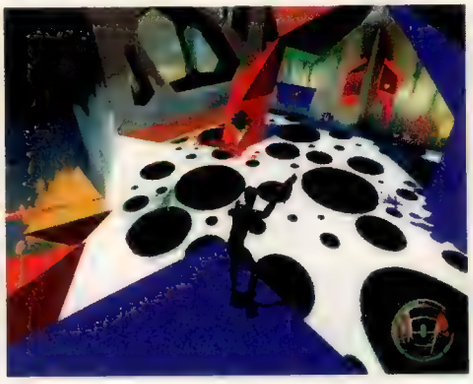
La Pagella...

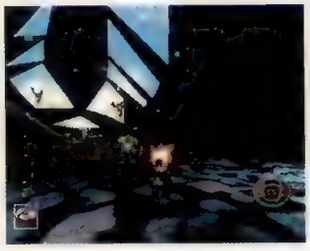
Grafica	**91**
Sonoro	**59**
Giocabilità	**92**
Longevità	**85**
Originalità	**80**

86

MDK

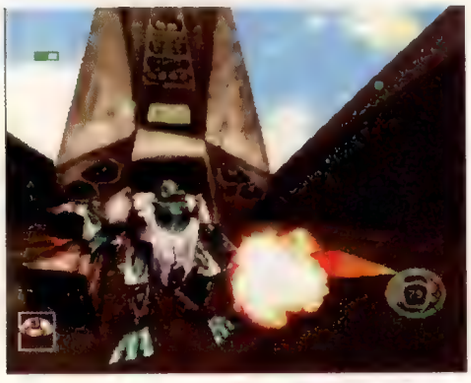






I flussi di energia: come una ragnatela avvolgono l'Universo in una fitta rete, in tutte le direzioni, da un capo all'altro. Uno di essi passa proprio vicino alla cara vecchia Terra, e con questo si può dire addio a inquinamento, centrali nucleari, petrolio e quant'altro. In effetti l'idea di attingere ai flussi è buona, almeno così pensa il Dr. Fluke Hawkins, esimio scienziato di fama internazionale, le cui strepitose invenzioni sono guardate con ammirazione, dubbio e qualche risata malcelata dai colleghi forse più esimi.

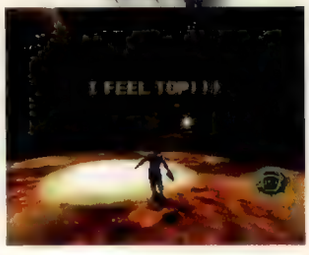
Il Dr. Hawkins, ad ogni modo, non può interrompere le sue sperimentazioni e si reca per qualche giorno in orbita per verificare un paio di teorie, portando con sé il fedele Max, un cane geneticamente modificato, e il pupillo Kurt, l'apprendista e protetto del dottore. Ma i flussi si rivelano più pericolosi del previsto: più che semplici fiumi di energia, sono vere e proprie autostrade per i malvagi e spietati *Stream Riders*. Costoro, richiamati dal cincischiare umano intorno ai flussi, non esitano a invadere la Terra, nella migliore tradizione aliena. Compaiono otto enormi città semoventi che avanzano e distruggono tutto ciò che incontrano sulla loro strada. La popolazione terrestre è inerme. Nel frattempo, il cane Max, sempre all'erta per individuare eventuali insidie per il suo padroncino Kurt, assiste all'invasione dallo spazio e corre ad avvertire il Dr. Hawkins, che afferrata al volo la gravità della situazione, chiama Kurt e si reca nella Stanza delle Invenzioni. Bisogna intervenire e solo Kurt, con l'aiuto dei gingilli del dottore, può riuscirci: una tuta protettiva antiproiettile munita di paracadute, un casco con lanciagranate incorporato e Kurt e pronto. E mentre il dottore si sfrega le mani giocondo perché può sperimentare le sue opinabili trovate, Kurt viene catapultato fuori dalla stazione orbitante verso la prima città semovente...

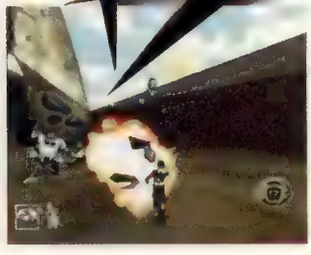


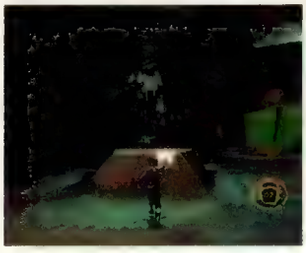
Titolo : **MDK**
Casa : **SHINY/INTERPLAY**
Versione : **EUROPEA**
N° Giocatori : **1**
Genere : **AZIONE**

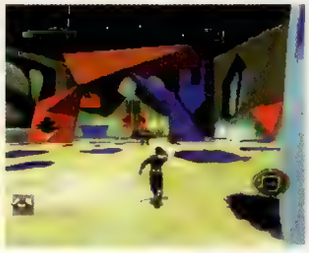
ASSASSINATO, MORTE, UCCISIONE.

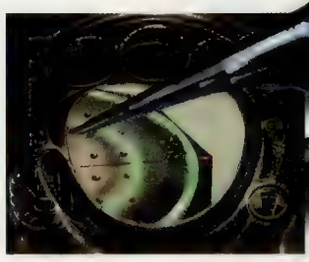
Questa la trama di Max, Dr. Hawkins & Kurt, ovvero ***MDK***, meglio conosciuto come *Murder Death Kill*. La meccanica di gioco trae spunto dal classico sparatutto tridimensionale, con punto di vista alle spalle del personaggio, ma vi inserisce molte varianti interessanti. Kurt è munito di un mitragliatore inserito sul braccio, che è l'arma generica munita di proiettili infiniti. Con questo gingillo deve farsi largo attraverso i livelli ammazzando i mostri e risolvendo *puzzle*. I livelli, uno per ogni città semovente, sono divisi in dieci sottosezioni l'uno, collegate da corridoi. È possibile salvare su *memory card* in qualsiasi momento, o in alternativa ottenere una *password*. Il salvataggio consente di ricominciare all'inizio della sezione in cui si è morti, il che risulta davvero comodo e azzera la necessità di rigiocare le medesime parti più e più volte. Kurt può correre, saltare, guardarsi attorno e sparare. Inoltre ha a propria disposizione un inventario in cui riporre gli oggetti che si trovano in giro, per lo più granate o









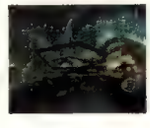


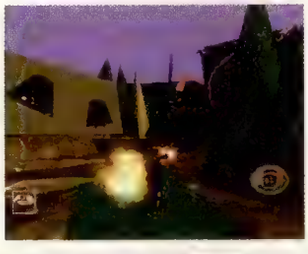
armi d'altro genere. Non mancano trovate molto divertenti, come "L'esplosione nucleare più piccola del mondo", ovvero un bidone che scagliato contro le porte chiuse genera un fungo atomico che le sfonda. Spesso è il recupero di uno di questi bidoni-chiave lo scopo di una sottosezione, mentre in altri casi ci si deve limitare alla violenza pura. Altro oggetto interessante è il finto bersaglio, un palloncino con la nostra immagine che attrae il fuoco nemico lasciandoci liberi di agire come crediamo. I *gadget* sono moltissimi e rendono varia la piacevole attività del massacro del nemico.

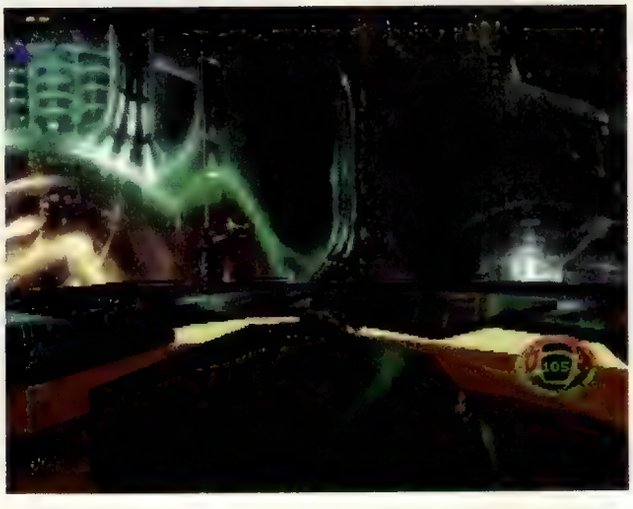
Occhio di Lince

Kurt è munito anche di un sofisticato sistema di mira utile per colpi di precisione a lunga distanza. Premendo **Select** si attiva infatti la modalità Cecchino, che ci permette di ingrandire l'immagine e di colpire l'obiettivo con precisione millimetrica. In questa modalità abbiamo a disposizione diversi tipi di proiettile: dal più semplice colpo di precisione, poco efficace, a granate da mortaio, dal grosso potere distruttivo, ma imprecise, e dal comportamento simile a quello di una bomba a mano. Non mancano missili autoguidati e granate da cecchino letali e precise, nonché un fantastico bombardamento aereo portato a termine dal fedele Max. Lo *zoom* è impressionante: l'immagine si ingrandisce a dismisura consentendo di centrare i robot nemici anche nell'occhio. In effetti questo aspetto del gioco risulta uno dei più divertenti, in quanto centrare un mostro in mezzo agli occhi da un chilometro di distanza è piuttosto gratificante. Quando si è in modalità Cecchino è impossibile muoversi avanti o indietro, quindi si è facile preda dei colpi nemici. Per questo va utilizzata con parsimonia e abilità, evitando di venire ammazzati mentre si armeggia con granate e *zoom*. I nemici sono robot, di varie forme e dimensioni, e sono realizzati molto bene. Spesso in una sezione è presente un generatore di robot, ovvero un oggetto dalla forma simile ai respingenti di un flipper, da cui balza fuori un robot nemico non appena se ne uccide un altro. Ovviamente è necessario concentrarsi subito su queste macchine infernali, per evitare di venire accerchiati da torme di nemici. Talvolta capita di dover prendere il controllo di un mezzo di trasporto: nel primo livello si sale su un bombardiere e si sganciano confetti esplosivi su un paio di bersagli e si entra in un robot per passare inosservati per un corridoio zeppo di nemici senza dover combattere. Tutti questi elementi risultano preziosi per l'economia del gioco, azzerando la noia e generando nel giocatore la tensione a proseguire per vedere qualcosa di nuovo. Tra le altre cose che Kurt può fare c'è anche il volo planato: inserito nella tuta del nostro eroe, il paracadute si attiva tenendo premuto il tasto del salto e permette di percorrere discreti tratti in aria. Talvolta vi sono dei grossi ventilatori a pavimento che ci possono sospingere ad altezze notevoli. La grafica del gioco è molto originale e fuori dagli schemi. I disegnatori hanno creato ambienti molto caratteristici e saturi di atmosfera, il *design* del nostro personaggio e dei nemici è indovinato e piacevole. La struttura delle stanze è in genere complessa e a volte mastodontica, riuscendo spesso a ispirare stupore. I poligoni non sono estremamente numerosi e appaiono zone senza *texture*, ma questo non colpisce negativamente come si potrebbe pensare, soprattutto grazie all'armonia dei colori e allo stile generale della veste grafica. Fastidioso invece il famigerato *pop-up*, ancor più odioso se si presenta in stanze in cui Kurt cammina su pavimenti trasparenti: in questo caso non si capisce più cosa stia sopra e cosa sotto. Il sonoro è ottimo, a partire dal rumorino dello *zoom* per finire con le musiche su CD. Un po' lunghi i caricamenti, ma comunque accettabili. I controlli sono abbastanza precisi, anche se talvolta può capitare di sbagliare qualche salto di troppo. Sono comunque molto intuitivi e il personaggio si padroneggia alla perfezione dopo pochi momenti. La giocabilità è ottima: ci si diverte molto, sia quando si deve risolvere un *puzzle*, sia quando si riversa un fiume di piombo su qualche carro armato gigante. Ogni stanza rappresenta una situazione nuova e la schiera di oggetti e proiettili vari non fanno altro che aumentare la varietà e la voglia di ricominciare a giocare. ***MDK*** è inoltre molto coinvolgente, grazie anche al carisma del nero Kurt, del Dr. Hawkins e di Max.

SHUB







Commento ***MDK*** **è un ottimo prodotto, ben realizzato sotto tutti gli aspetti. La meccanica di gioco è azzeccata e risulta abbastanza originale. Grafica e sonoro, a parte qualche fastidioso effetto di *bad clipping*, sono più che buoni. La modalità Cecchino è molto divertente e lo zoom davvero ben realizzato. Se si considera poi che si può salvare in qualsiasi momento... Insomma, un gioco caldamente consigliato, che non mancherà di divertirvi parecchio.**

Pro...

- *Molto divertente*
- *Assai vario*

Contro...

- *Bad clipping qua e là*
- *Qualche imperfezione grafica*

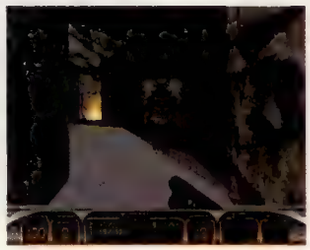
La Pagella...

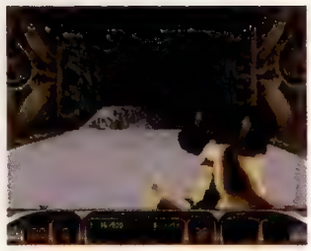
Grafica	**91**
Sonoro	**89**
Giocabilità	**92**
Longevità	**90**
Originalità	**89**

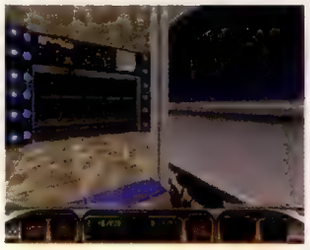
90

Duke Nukem: Total Meltdown

In questi ultimi anni sembra che l'interesse dei videogiocatori si sia spostato decisamente verso alcuni generi ben definiti: mentre la produzione di sparatutto è andata diminuendo in maniera sensibile, sono sempre di più le *software house* che decidono di lanciare *shoot 'em up* con visuale in prima persona, alla *Doom*, tanto per intenderci. Il titolo della id Software può essere considerato a pieno diritto il capostipite di una nuova generazione di prodotti che, sfruttando le potenzialità degli ultimi PC e delle nuove console, ha due punti di forza: la spettacolarità della realizzazione tecnica e una struttura di gioco avente come elemento peculiare la ricerca e la distruzione, solitamente con armi devastanti e spettacolari, di mostri di vario tipo e fattezza. Non mancano poi le variazioni sul tema in cui, sfruttando ambientazioni diverse, sono stati aggiunti nuovi elementi nel tentativo di incrementare la varietà e di aumentare l'interesse del giocatore. Nella maggior parte dei titoli dell'ultima generazione è infatti necessario ricercare anche particolari oggetti o locazioni, solitamente difesi da nemici più potenti, per terminare il livello e proseguire nell'avventura. Tutte le caratteristiche sopraelencate sono presenti anche in *Duke Nukem*, popolarissimo titolo per PC che ora, grazie alla GT Interactive, approda finalmente su PlayStation. Saranno riusciti i programmatori, sfruttando le notevoli potenzialità della console di casa Sony, a realizzare un titolo divertente e pregevole sotto il profilo tecnico? Leggete quanto segue per scoprirlo...



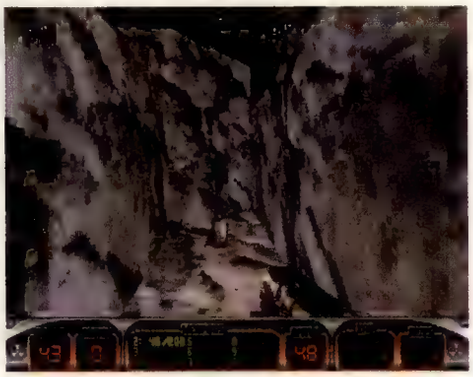




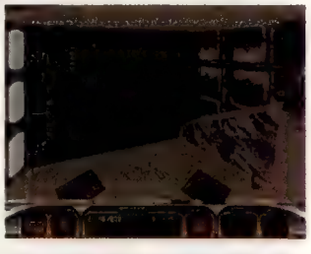
Titolo : DUKE NUKEM: T.M.
Casa : GT INTERACTIVE
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1
Genere : SPARATUTTO

Plug & Play

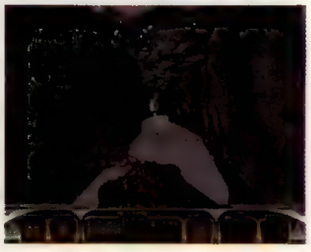
Ambientato in un futuro in cui la Terra è stata attaccata e conquistata da una razza aliena, *Duke Nukem* vede come protagonista il classico eroe mercenario che, da solo, decide di sterminare tutti gli invasori nel tentativo di riportare la pace e la tranquillità sul nostro pianeta. L'avventura ha inizio a Los Angeles, più precisamente nei bassifondi della città californiana, nei quartieri malfamati infestati da alieni che, per nulla distratti da film a luci rosse e spettacoli pornografici di vario genere, sono pronti a tutto pur di fermare la marcia del nostro eroe. Una volta superata questa sezione di gioco, prima di compiere un piccolo viaggetto spaziale, non resta che visitare altri palazzi più o meno diroccati, zone sotterranee e addirittura sottomarine, sfidando diverse razze aliene oltre agli immancabili e potentissimi nemici di fine livello. A questo punto, come già detto, è giunto il momento di passare al contrattacco e di spostarsi sulla Luna, su una base colma di mostri da sterminare; tornati sulla terra, sempre a Los Angeles, non resta quindi che continuare nella propria missione, distruggere tutti gli alieni (che hanno invaso anche Hollywood) e portare a termine la propria missione... o meglio, questo era quello che accadeva nella versione PC, ma su PlayStation la situazione è leggermente mutata. I programmatori hanno infatti inserito un nuovissimo livello, intitolato *Plug and Prey*, che può contare su ambientazioni varie e senza dubbio "originali". Se avete letto la *preview* pubblicata sul numero scorso di SPC, saprete già di cosa sto parlando, altrimenti dovrete scoprirlo da soli visto che non ho nessuna voglia di rovinarvi la sorpresa con anticipazioni e commenti (vi basti sapere che le citazioni, cinematografiche e videoludiche, sono il pezzo forte di queste fasi...). Dal punto di vista strutturale invece, praticamente nulla è cambiato rispetto alla versione originale: il compito del giocatore è sempre quello di guidare Duke attraverso gli ambienti 3D che compongono ogni livello, facendo particolare attenzione ai nemici che, seppure non numerosissimi, possono contare su armi particolarmente potenti e su una notevole resistenza fisica

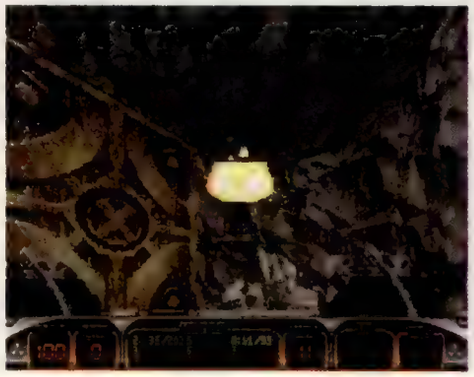


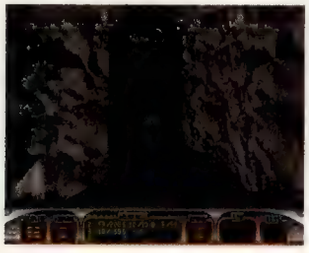
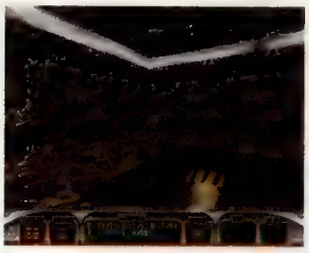
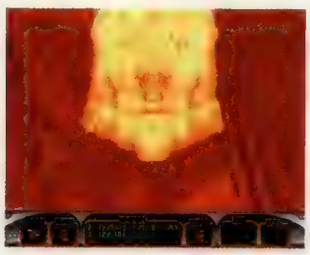
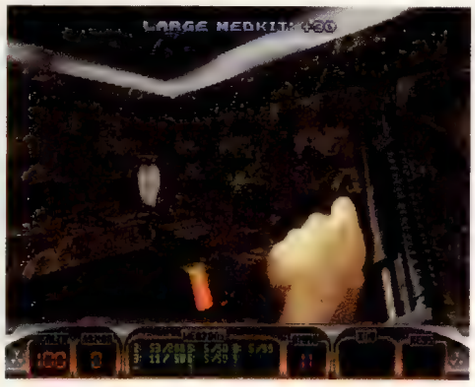
I FONDALI SONO ABBASTANZA VARI: PECCATO SOLO CHE A UN ESAME PIÙ ATTENTO SI NOTI ANCHE CHE SONO SCARSAMENTE DEFINITI.



BUONA PARTE DEGLI ELEMENTI DEL FONDALE (TELEVISORI, VASI, MA ANCHE TUTTO QUELLO CHE SI TROVA NEI GABINETTI), PUÒ ESSERE DISTRUTTO DAL NOSTRO EROE.





(non è infatti sufficiente un solo colpo per eliminare i mostruosi invasori). Ovviamente Duke non è disarmato, anzi, come tutti i mercenari che si rispettino, ha a propria disposizione un arsenale discretamente vario che comprende, oltre ai classici fucili, anche mitragliatrici, lanciamissili, lanciafiamme e addirittura bombe a orologeria e granate; anche se le armi a disposizione del nostro eroe sono abbastanza numerose, non bisogna comunque sprecare colpi visto che nel caso, comunque abbastanza remoto, si rimanga senza munizioni le uniche possibilità di sopravvivenza sono legate alle capacità fisiche di Duke. Un po' poco, soprattutto se consideriamo che gli alieni sono armati fino ai denti e in superiorità numerica... Per riuscire a progredire nella missione poi, non è sufficiente utilizzare la forza, ma bisogna anche studiare la conformazione di ogni livello, cercando di capire in che modo si possano raggiungere determinate stanze, a prima vista irraggiungibili, che quasi sempre contengono utilissimi oggetti. Inoltre, per entrare in alcune locazioni è indispensabile possedere delle chiavi d'accesso o trovare un interruttore che faccia al caso nostro. La strada per arrivare al termine di ogni livello non è quindi semplice, anche perchè, prima di poter considerata terminata una missione, bisogna affrontare i temibilissimi mostri di fine livello, alieni particolarmente potenti e difficili da eliminare.

Shrapnel City

Dopo aver esaminato le caratteristiche strutturali di ***Duke Nukem*** non ci resta che vedere cosa siano riusciti a ottenere i programmatori della GTi da PlayStation. Dal punto di vista grafico devo ammettere che, sinceramente, mi aspettavo senza dubbio di più. Certo, non si tratta di un titolo realizzato male, ma è evidente che qualcosa è andato perso rispetto alla versione originale. Lo *scrolling*, indubbiamente fondamentale in questo genere di giochi, è solitamente abbastanza fluido, mentre i movimenti laterali, invece, risentono di una certa mancanza di *frame*. I fondali e i personaggi, che in lontananza sembrano ben curati e dettagliati, a un esame più attento denotano una certa carenza nelle animazioni; basta infatti avvicinarsi a una qualsiasi parete o affrontare corpo a corpo una creatura aliena per rendersi conto della notevole perdita di definizione. Tra gli aspetti positivi invece, da segnalare la notevole qualità delle esplosioni e alcuni tocchi di classe veramente pregevoli, quali la possibilità di lasciare delle impronte insanguinate dopo aver camminato nei pressi di un cadavere alieno. Cadaveri che, come ci era già stato rivelato dai programmatori, non spariscono nel nulla, ma rimangono sullo schermo a testimoniare il passaggio del nostro eroe. Un altro aspetto che aveva contribuito a rendere ***Duke Nukem*** tanto popolare era certamente la notevole dose di violenza che caratterizzava la versione originale; per la gioia di grandi e piccini, possiamo tranquillamente affermare che questa caratteristica è rimasta immutata su PlayStation. Duke ha infatti a sua disposizione un arsenale veramente devastante con cui distruggere i nemici; ad ogni colpo andato a segno corrispondono schizzi di sangue che fuoriescono dal corpo dell'alieno che una volta ucciso, stramazza a terra in una pozza di plasma. I colpi che mancano il bersaglio invece, possono causare danni all'ambiente circostante. Infatti, se sparando contro una roccia difficilmente si ottiene qualche risultato, tutti i televisori, i vasi e molti altri oggetti del fondale possono essere preda della nostra furia distruttiva. Discreto il sonoro che può contare su effetti abbastanza curati e adeguati ad ogni situazione, oltre a musiche che, seppure di fattura non eccezionale, sono adeguate alle varie situazioni di gioco. Malgrado i difetti a livello grafico, ***Duke Nukem*** rimane comunque un titolo divertente da giocare; il sistema di controllo è abbastanza preciso e, anche se con il normale *pad* della PlayStation alcuni movimenti non sono semplicissimi da eseguire (la situazione migliora sensibilmente con un *pad* analogico), con un po' di allenamento si possono ottenere risultati più che ottimali. La struttura di gioco, come già detto, è abbastanza classica e, pur non offrendo particolari innovazioni, può contare su livelli ben costruiti e su una sfida di lunga durata. La longevità, oltre a essere garantita da un numero di livelli veramente elevato (quattro stage base, ognuno diviso poi in diversi sottolivelli) può contare sulla presenza di quattro livelli di diffcoltà, che offrono una sfida valida sia per i principianti che per i più esperti videogiocatori del genere. Concludendo, ***Duke Nukem*** rimane sempre un titolo divertente e giocabile, ma resto dell'idea che se i programmatori si fossero impegnati maggiormente, anche dal punto di vista tecnico si sarebbe potuto ottenere qualcosa di più..

ANCHE GLI ALIENI PIÙ RESISTENTI POSSONO BEN POCO CONTRO DUKE E LE SUE ARMI...

END

Commento **Sinceramente pensavo che i programmatori della GT Interactive riuscissero ad ottenere ancor di più da questa conversione di *Duke Nukem*. Se dal punto di visto della giocabilità poco è cambiato rispetto alla versione PC (bisogna solamente abituarsi all'utilizzo del pad, ma il sistema di controllo è comunque abbastanza preciso), è proprio nella realizzazione tecnica che quest'edizione mostra le lacune più evidenti. Lo *scrolling*, generalmente fluido, subisce qualche leggero rallentamente quando sullo schermo si trova una notevole quantità di nemici e gli spostamenti laterali risentono di una certa mancanza di *frame*. A tutto questo bisogna aggiungere che i fondali e gli alieni, visti da vicino, sono abbastanza sgranati e poco definiti. Per fortuna *Duke Nukem* rimane un titolo divertente e giocabile, caratterizzato da una struttura di gioco coinvolgente in grado di garantire ore di divertimento, grazie anche alla presenza di una notevole quantità di livelli, e che mi sento di consigliare a tutti gli amanti del genere con un avviso: se vi aspettate un capolavoro assoluto, privo di difetti a livello tecnico, rimarrete senza dubbio delusi. Se quello che vi interessa è invece la devastazione totale, questo è il gioco che fa per voi.**

Pro...

- Divertente come l'originale
- Elevato numero di livelli

Contro...

- Grafica poco definita
- Scrolling talvolta scattoso

La Pagella...

Grafica : **79**
Sonoro : **78**
Giocabilità : **83**
Longevità : **85**
Originalità : **78**

81

Un super abbonamento con un super sconto del 25%

ABBONARSI CONVIENE SEMPRE.

1 Il prezzo bloccato e la certezza di non perdere nessun numero della rivista. L'Editore si impegna, infatti, a rispedire i numeri che per qualsiasi motivo non dovessi ricevere.

2 Lo speciale sconto del **25%** se stipuli subito l'abbonamento. In questo caso verserai l'importo di lire 53.000 anzichè lire ~~71.500~~ con il bollettino di c/c postale allegato.

3 L'invio mensile della rivista senza alcun aggravio per le spese di spedizione.

4 La scelta della forma di pagamento per te più comoda tra quelle indicate nel coupon (ricorda però che la spedizione avverrà dopo aver ricevuto l'attestazione di pagamento).

Spedisci in busta chiusa a: SODIP S.p.A. - Servizio Abbonamenti - Casella Postale 7
20092 Cinisello Balsamo (MI) o inviare tramite FAX al numero 02/66030267

Sì, desidero abbonarmi per un anno (11 numeri) a SUPER CONSOLE 100% PLAYSTATION

Nome _____ Cognome _____ Via e numero _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____ Tel. ( ) _____

Modalità di pagamento Pagherò l'importo di Lire 53.000 ☐ Con bollettino postale allegato alla rivista

☐ Con carta di credito: ◯ American Express ◯ Visa ◯ Carta Sì numero _____

titolare della carta di c. _____ scadenza della carta di c. _____ firma _____

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da Lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica e la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura - via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviarLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali).

SPORT DA VEDERE, DA GIOCARE, DA VIVERE

ESAGERA A SPORTCITY 97: tre giorni esagerati di grande sport ti aspettano alla Fiera di Milano dal 21 al 23 novembre. Incontra i campioni del tuo sport, vivi l'emozione di Contest internazionali con i migliori in line-skater; senti il brivido del primo Trofeo Indoor di snowboard Città di Milano, unisciti al ritmo della tribù del Fitness, scatenati con la musica dei tuoi D.J. preferiti, e soprattutto buttati nella mischia e prova in diretta tutti gli sport che vuoi!

FIERA DI MILANO 21 - 23 NOVEMBRE 1997

Segreteria Organizzativa: SECASO srl u.
Viale della Mercanzia, 119 - Blocco 2B - Galleria B
C.P. 112 - 40050 Funo Centergross - Bologna - Italy
Telefono 051/6646624 - Fax 051/6646424
Internet: http://www.datasport.it/SPORTCITY

FIERA MILANO

TOCA Touring Car Championship

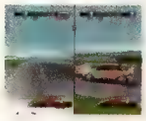
Codemasters: *pure gameplay*. Chi poteva immaginare che gli autori di *Micro Mahines* avrebbero confezionato uno dei giochi di corsa più realistici ed interessanti della nuova stagione ludica? Eppure è così. *TOCA Touring Car Championship* è un *racing game* che può essere ricondotto alla categoria degli *"arcade simulation"* che riunisce titoli come *V-Rally* o *Porsche Challenge*. A differenza di *Formula 1 '97* e *CART*, *Touring Car* in cui le due componenti sono nettamente distinte, *TOCA Touring Car Championship* gioca a carte scoperte, unendo le due anime in modo alquanto originale. Per cominciare, si tratta della prima simulazione del genere su PlayStation. Competizione molto popolare in Gran Bretagna - alcuni la definiscono la versione inglese della *Indy Car* – il *Touring Car Racing Championship* è gestito e organizzato da un'apposita organizzazione, *TOCA*, che stabilisce una serie di regole piuttosto rigorose circa le caratteristiche delle vetture che possono prenderne parte. A parte l'assenza di ovali, comunque, la differenza sostanziale tra le due competizioni consiste nel fatto che nella *Touring Car Racing Championship* gareggiano versioni elaborate di automobili normalmente commercializzate. Il titolo Codemasters, in particolare, ne propone otto: Ford Mondeo, Opel/Vauxhall Vectra, Nissan Primera, Peugeot 406, Renault Laguna, Audi A4, Volvo 540 e Honda Accord. I grafici Codemasters – uno dei quali italiano – hanno dedicato grande attenzione al *design* delle vetture che nel gioco appaiono letteralmente rivestite da sponsorizzazioni *texture-mappate*. Ogni modello è costituito all'incirca da 250 poligoni. Trattandosi di un gioco su licenza, tutti gli elementi che lo caratterizzano – dai nomi dei piloti ai tipi di macchine - trovano perfetta corrispondenza con i referenti reali. Codemasters sembra essere riuscita a restituire in forma elettronica le emozioni, la velocità e la spettacolarità delle gare autentiche. Conservare la propria posizione non è facile: le auto avversarie tentano di sorpassarci da ogni parte. Al pari di ***Formula 1 '97*** e ***CART World Series***, non è stato inserito lo specchietto retrovisore. Fortunatamente, possiamo attivare la telecamera rivolta verso i nostri diretti inseguitori per contrastare i loro tentativi di sorpasso. Ancora una volta, dovremo prestare molta attenzione a non guidare in modo dissennato per non ricevere un'ammonizione ufficiale dai giudici di gara. Una reiterata guida pericolosa può comportare penalità. Dopo sei ammonizioni verremo addirittura squalificati. Gli incidenti sono molto frequenti – in certi momenti sembra di trovarsi di fronte al *sequel* di ***Destruction Derby 2*** – ma prevale comunque l'elemento realistico: per quanto ammaccate, in genere le vetture sono in grado di proseguire la gara. Anche quando si ribaltano, le auto tornano in posizione orizzontale in modo semi-automatico. ***TOCA Touring Car Championship*** è uno dei pochi giochi che ci sia capitato di vedere ultimamente in cui i danni subiti e visibili su schermo non hanno una mera funzione estetica, ma condizionano in maniera più o meno significativa l'affidabilità della vettura. Come in ***CART World Series***, anche qui l'Intelligenza Artificiale rappresenta uno dei punti di forza del gioco. I piloti controllati dal computer sembrano veramente caratterizzati da uno stile di guida peculiare. Vi ritroverete spesso a lanciare improperi all'indirizzo dei vostri concorrenti e a gioire quando escono di strada. Per quanto concerne il *gameplay*, la possibilità di selezionare quattro visuali differenti (cinque se si tiene conto della inquadratura posteriore) dovrebbe soddisfare eterogenee abitudini ed esigenze di gioco. Due le tipologie: esterna (ravvicinata e distanziata) ed interna (dall'abitacolo e dal lunotto). Sul fronte delle opzioni, *TOCA Touring Car Championship* offre notevoli possibilità di configurazione. Cinque le lingue disponibili, tra cui l'italiano. Dal menu principale possiamo scegliere tra quattro alternative: Inizia Gara, Impostazioni di Gioco, Punteggio Record, Gestione *memory card*. Le impostazioni principali sono a loro volta articolate in sottomenu che consentono di variare i parametri audio, grafici (spostare l'imma-

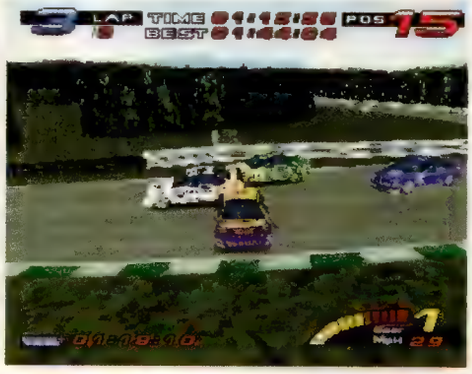
Il pop-up è poco fastidioso e le animazioni sono fluide.

Titolo : TOCA Touring Car C.
Casa : CodeMasters
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Racing

PROSSIMAMENTE SU QUESTI SCHERMI

Sviluppato da Europress, *International Rally Championship* è il seguito di ***Network Q RAC Rally Championship***, un popolare titolo per PC. La versione PlayStation, prevista per gennaio, si propone come autentico antagonista di ***V-Rally***. Quindici differenti percorsi suddivisi in cinque scenari (artico, desertico, giungla, città, montagna), nove auto, modalità *simulation* e *arcade*, possibilità di configurare le vetture fin nei minimi dettagli, *split screen* per giocare in coppia, replay e mappe dettagliate. Insieme a ***Screamer 2*** (Krysalis) uno dei giochi di corsa più attesi del 1998.





gine per farla combaciare con lo schermo del televisore, selezionare la modalità *widescreen* se possedete un sedici noni e scegliere tra *split screen* verticale o orizzontale) e quelli relativi ai comandi. Non solo è possibile riconfigurare i tasti del pad, ma è anche possibile modificare il tipo di sensibilità del *controller* (bassa, media, alta). Le possibilità di gioco si articolano in campionato (che può essere completo o ridotto), gara singola e prova a tempo (con tanto di *ghost car*). Altre variabili modificabili sono il numero dei giri, dei giocatori (da uno a quattro), il tempo di gioco (predefinito o meno), le qualificazioni e i livelli di difficoltà (facile, medio, difficile). Davvero niente male.

Dai, TOCA qui!

L'ultimo passo prima di scendere in campo riguarda la selezione della trasmisisone, automatica o manuale. Il piatto forte del gioco è il modo "campionato". Otto i tracciati disponibili, da percorrere due volte:

Donnington Park, Silverstone International, Thruxton, Brands Hatch, Oulton Park, Crof (no, Lara non c'è...), Knockhill e Snetterton. In ***Toca Touring Car Championship***, le qualificazioni giocano un ruolo cruciale. Abbiamo tre giri a disposizione per ottenere un buon piazzamento in gara. Una volta cominciata la stagione automobilistica, dovremo accumulare un certo numero di punti per passare alla gara successiva. Se i risultati ottenuti sono buoni, ogni sei gare verremo premiati con una speciale coppa e qualche *cheat mode*. Completando vittoriosamente il campionato, si riparte da un livello di difficoltà maggiore.
In pista, il livello di dettaglio è ottimo e il *pop up* è ridotto al minimo. L'orizzonte è profondo quanto basta. Le gare si svolgono in condizioni di tempo variabili: soleggiato, coperto, pioggia, temporale, nebbia, neve. Le informazioni sullo schermo segnalano la nostra posizione, i giri percorsi, le marcia inserita e la distanza – espressa in secondi e decimi di secondo – che ci separa dalla vettura che ci sta davanti. Colpisce la fluidità delle animazioni: trenta *fps* standard, anche quando lo schermo è pieno di vetture. Pochi i rallentamenti. ***TOCA Touring Car Championship*** vanta un commento parlato in italiano sorprendentemente intelligente: mitici i commenti lapidari del tipo "*pessima prestazione della Nissan*" e così via. Scordatevi lo pseudo-Frizzi del primo ***Formula 1*** o De Adamich di ***Formula 1 '97***: i commenti sono generalmente pertinenti e piuttosto vari. Vanno poi segnalati gli effetti sonori dinamici e i cinque *engine* audio: l'intensità sonora varia a seconda dell'azione performata (ad esempio, accelerando alla grande, il rombo del motore soffocherà gli altri "rumori di fondo"). Non siamo ai livelli di ***CART World Series***, ma poco ci manca.
Davvero ben fatta la modalità di gioco in coppia: è possibile scegliere tra una divisione dello schermo in orizzontale o in verticale. Anche con lo schermo a metà, resta la selezione manuale delle inquadrature. Peccato che la versione finale non includa il promesso quadruplo *split-screen*: evidentemente, l'area di gioco ridotta finiva per compromettere eccessivamente la giocabilità. Per quanto concerne i *cheat mode*, ***TOCA Touring Car Championship*** abbonda. Ci sono almeno un paio di auto, tracciati e modalità di guida segrete. Se volete saperne di più, non perdete il prossimo numero di **Super PlayStation Console.**
Toca Touring Car Championship dà il meglio di sé se giocato con il pad analogico Sony. La vettura risponde benissimo alle sollecitazioni, anche se all'inizio vi conviene selezionare un tipo di sensibilità "bassa" se non volete uscire di strada a ogni curva. Una seconda periferica supportata è il Namco *neGcon*. Per giocare a ***Toca Touring Car Championship*** sono indispensabili nervi saldi e ottimi riflessi: se in titoli come ***Formula 1*** o ***V-Rally*** in cui è relativamente difficile venir superati una volta raggiunta la prima posizione, qui i sorpassi si susseguono a ritmi frenetici e ci si ritrova dalla prima alla quindicesima posizione nel giro di due curve. Difficile trovare difetti in un prodotto del genere: a differenza di etichette che inondano il mercato di titoli incompleti e pieni di *bug*, Codemasters si limita a produrre uno, due giochi all'anno che raramente deludono le aspettative. L'unico appunto che si potrebbe sollevare è l'assenza di un radar sullo schermo. I tracciati sono numerosi e prima di memorizzarne le caratteristiche ci vorrà del tempo. Il che, ovviamente, non fa che accrescere la longevità di un prodotto indubbiamente valido sotto questo punto di vista. Un secondo "difetto" riguarda l'impossibilità di modificare le caratteristiche delle vetture. Ai meccanici in erba consigliamo di attendere l'"uscita di un certo ***Gran Turismo***.

J.A.

THE REAL THING

La presentazione alla stampa di ***TOCA Touring Car Championship*** ha avuto luogo sul mitico circuito di Brands Hatch (UK). Qui i fortunati giornalisti hanno avuto modo di lanciarsi sul tracciato, su cui qualche anno fa si correva anche un GP di Formula 1, a bordo di fiammanti BMW e una serie di monoposto tanto veloci quanto scomode, con l'ausilio di istruttori della prestigiosa *Nigel Mansell Driving School*. La compagine italiana, fra cui ovviamente figurava Simon, ha tenuto alto il nome del nostro Paese, da sempre sinonimo di velocità: nonostante gli ingenti quantitativi di alcool ingollati la sera precedente e il fottuto cambio a sinistra (maledetti inglesi!) siamo riusciti miracolosamente a non sfasciare nulla e a portare a casa la pellaccia. Meglio di così...

NON MANCANO TOCCHI DI CLASSE COME LE LUCI DEI FRENI O I SEGNI DELLE SGOMMATE SULLA PISTA.

Commento **Ogni elemento di *TOCA Touring Car Championship* – dalla splendida presentazione in full motion video alle gare furiose sull'asfalto – è stato curato nei minimi dettagli. Insieme a *V-Rally*, il nuovo titolo Codemasters rappresenta il meglio della produzione *racing* su PlayStation. Il connubio tra *arcade* e *simulation* funziona molto meglio della loro fittizia separazione (vedi *Formula 1 '97*). Consigliato senza riserve.**

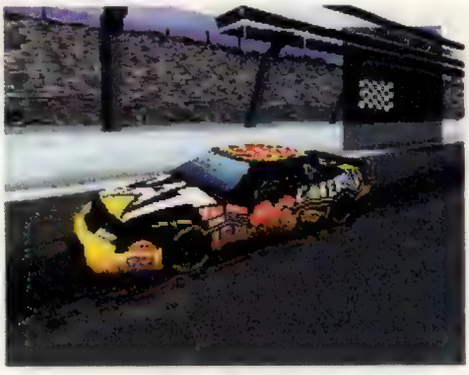
Pro...
- *Grafica definita e animazioni fluide*
- *Multiplayer avvincente*

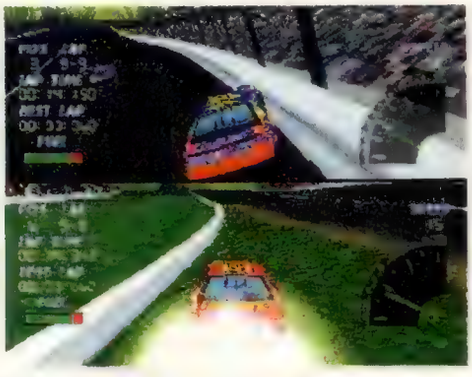
Contro...
- *Il metodo di controllo non è immediato*
- *Avremmo apprezzato un radar*

La Pagella...

Grafica	**93**
Sonoro	**90**
Giocabilità	**89**
Longevità	**93**
Originalità	**92**

91





NASCAR '98

Jeff Gordon, Dale Earnhardt, Terry Labonte e Kyle Petty sono nomi che per noi italiani non significano nulla di particolare. In America invece questi personaggi sono molto popolari e alcuni di essi sono considerati vere e proprie leggende viventi; i quattro figuri sopracitati infatti, insieme ad un'altra ventina di concorrenti, partecipano al campionato automobilistico più popolare degli Stati Uniti, ovvero la formula NASCAR.
Questo campionato, che può contare su un seguito di pubblico e sponsor veramente impressionante, è caratterizzato dalla notevole spettacolarità delle corse: le macchine infatti, oltre a gareggiare in classici tracciati cittadini che come conformazione possono ricordare quelli presenti nel mondiale di Formula 1, affrontano anche circuiti ovali, particolarmente veloci e insidiosi. Un piccolo errore può portare alla collisione con una vettura avversaria o, peggio ancora, con i muretti, causando notevoli danni alla macchina e, in casi estremi, anche il ritiro. Tutte queste caratteristiche sono state inserite dalla Electronic Arts in *NASCAR '98* titolo che cerca di riprodurre in maniera simulata tutte le emozioni e i rischi che caratterizzano questo velocissimo sport.

Titolo : NASCAR '98
Casa : ELECTRONIC ARTS
Versione : AMERICANA
N° Giocatori: 1-2
Genere : RACING

START YOUR ENGINES!

La sezione che senza dubbio ricopre maggiore importanza in *NASCAR '98* è il Campionato: qui, vestendo i panni di uno qualsiasi dei piloti americani, bisogna riuscire a primeggiare in sedici tracciati, dieci realmente esistenti e sei creati *ad hoc* dai programmatori. Prima di ogni gara è consigliabile fare pratica, sia per imparare la conformazione del tracciato che per capire in che modo debba essere preparato l'assetto della vettura.
Attraverso una semplice schermata infatti si possono variare la resistenza delle gomme, l'inclinazione dell'alettone posteriore, controllare le sospensioni della macchina attraverso la distribuzione del peso e aumentare o diminuire l'accelerazione e la velocità di punta.
Ovviamente ogni cambiamento di questi parametri porta a una variazione del controllo della vettura; mentre sui tracciati cittadini è meglio preparare una macchina dotata di un'ottima maneggevolezza e di una notevole accelerazione, negli ovali, in cui le frenate sono ridotte al minimo, è importante contare su una velocità di punta particolarmente elevata e una discreta maneggevolezza. Dopo aver raggiunto il giusto compromesso aerodinamico, non resta che prendere parte alla sessione di prove, che in questo caso consiste in un solo giro lanciato; è quindi molto importante essere concentrati e non commettere errori visto che non esistono possibilità di rimediare eventuali sbagli in questa

GLI OVALI SONO SENZA DUBBIO I CIRCUITI PIÙ SEMPLICI, MA ANCHE I PIÙ SPETTACOLARI.

QUESTA VISUALE È PROBABILMENTE LA PIÙ SPETTACOLARE. PECCATO SOLAMENTE CHE LE BRACCIA DEL PILOTA NON SIANO REALIZZATE IN MANIERA IMPECCABILE.

sezione. Prima di partire per la gara è consigliabile controllare ancora l'assetto della macchina, facendo particolarmente attenzione all'usura delle gomme; la scelta dei pneumatici infatti è importante soprattutto se si affronta una gara di una certa lunghezza, visto che selezionando gomme poco resistenti si ottengono *performance* migliori nei primi giri, ma si devono eseguire più fermate ai box. Da sottolineare infine che all'inizio del campionato appare una schermata di opzioni che permette di variare alcuni parametri quali la durata della gara (da un minimo del 3% al 100%, ovvero a una gara completa), l'attivazione degli incidenti, dei danni e delle bandiere gialle, l'abilità dei piloti computerizzati e la possibilità di vedere la traiettoria segnata per terra.

UNA VOLTA ENTRATI AI BOX È POSSIBILE CAMBIARE LE GOMME, RIFORNIRSI DI BENZINA E VARIARE ALCUNE REGOLAZIONI AERODINAMICHE.

BANDIERA GIALLA

Grafica e sonoro sono certamente aspetti fondamentali in questo genere di giochi; una realizzazione tecnica carente, con rallentamenti e *bad clipping*, può infatti compromettere anche la giocabilità. Premesso questo, dobbiamo sottolineare che la prima impressione su ***NASCAR '98*** è abbastanza positiva. Appena accesa la console possiamo assistere a una presentazione veramente ben realizzata (con tanto di canzone) che ricorda chiaramente le sigle utilizzate per presentare le gare americane e, dopo aver selezionate le varie opzioni, il telecronista di turno illustra le caratteristiche del circuito e le condizioni climatiche. Con estrema cura sono poi realizzate le vetture dei vari piloti, riproduzioni fedeli delle loro controparti reali, con tanto di enormi sponsor sul muso e sulle fiancate; come capita ormai in qualsiasi prodotto del genere, sono presenti diverse visuali in grado di accontentare qualsiasi tipo di videogiocatore (due esterne e ben quattro interne). Purtroppo sono anche presenti gli ormai usuali difetti di *pop-up* che, vista la conformazione dei tracciati, sono evidenti soprattutto nei circuiti ovali. Pregevole il sonoro: oltre al classici rombo del motore possiamo contare su alcune musiche e canzoni che si adattano perfettamente al gioco garantendo a ***NASCAR '98*** un feeling "televisivo". Il sistema di controllo risponde in maniera adeguata alle sollecitazioni del pad e, a seconda del settaggio della vettura e del circuito da affrontare è necessario utilizzare un diverso stile di guida. Sbagliando alcune regolazioni è poi possibile rovinare una gara; nei circuiti ovali per esempio, basta che la macchina sia eccessivamente o non sufficientemente maneggevole, per finire contro un muretto in pochi giri. Peccato solo che alcuni comportamenti della vettura non siano particolarmente convincenti: è vero che le macchine Nascar sono abbastanza resistenti agli urti, ma le vetture, dopo aver strisciato contro un muretto o tamponato un avversario, non subiscono danni particolarmente evidenti. Per ritirarsi è quindi necessario un frontale contro un muretto (e in molti casi bisogna proprio mirarli) o utilizzare una condotta di gara folle per cercare di far esplodere il motore. Inoltre, guidare sui circuiti ovali non è certo il massimo del divertimento, dato che i movimenti da eseguire sono abbastanza limitati e comunque ripetitivi; non è quindi necessaria grande abilità, basta imparare le giuste traiettorie (segnalate tra l'altro proprio sulla pista) e il gioco è fatto. Senza dubbio più positivo il giudizio quando si affrontano i tracciati cittadini o quando si gioca contro un avversario umano. La sfida contro un amico garantisce una buona dose di divertimento e la presenza di altre sei auto controllate dalla cpu offre una sfida ancora più coinvolgente. Lo *split-screen* funziona in maniera più che adeguata e la velocità dello *scrolling*, seppure leggermente inferiore rispetto al gioco in singolo, si mantiene comunque su livelli più che accettabili: l'unico appunto che si può fare ai programmatori in questo campo è di non aver adattato le visuali di gioco allo *split-screen*. In questo modo, utilizzando le inquadrature esterne, non è chiaramente visibile la conformazione dei tracciati cittadini. Sono questi i pregi e i difetti di ***NASCAR '98***, ultima produzione di Electronic Arts che, seppure non raggiungendo i livelli qualitativi di altri titoli del genere, può contare su una realizzazione tecnica e una giocabilità comunque discrete.

END

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

UNA BUONA PARTENZA, SOPRATTUTTO NEI CIRCUITI OVALI, PERMETTE DI GUADAGNARE DIVERSE POSIZIONI.

Commento **Lo sforzo profuso dai programmatori nel riprodurre in maniera fedele atmosfera e caratteristiche del campionato NASCAR è senza dubbio apprezzabile: peccato che alcuni difetti diminuiscano leggermente il valore di questo titolo. La realizzazione tecnica, in generale di fattura pregevole, soffre purtroppo del solito *bad clipping*, visibile peraltro esclusivamente nei tracciati ovali. Discreta anche la struttura di gioco; la possibilità di apportare modifiche alla macchina, vedendo chiaramente i risultati in pista, è certamente da apprezzare, ma in alcuni casi ci è sembrato che il comportamento della vettura non fosse molto aderente alla realtà. Guidare sui tracciati ovali poi, dopo poche gare, risulta abbastanza noioso e ripetitivo; fortunatamente sono anche presenti piste più classiche e l'opzione per due giocatori che garantisce ore di divertimento. Un buon titolo, in definitiva, che gli amanti di questo genere di corse dovrebbero prendere in considerazione come possibile acquisto.**

PRO...

- *Discretamente veloce e fluido*
- *Buona giocabilità*

CONTRO...

- *Soliti problemi di pop-up*
- *Alla lunga monotono*

LA PAGELLA...

Grafica	**80**
Sonoro	**83**
Giocabilità	**79**
Longevità	**79**
Originalità	**70**

80

Grand Tour Racing '98

Mezzi quali le dune buggy, le auto sportive e le Formula Indy, se escludiamo le quattro ruote e il motore, non hanno molto in comune. I veicoli appena citati infatti, vengono utilizzati in competizioni completamente diverse fra loro ed è quindi difficile immaginare di vederli tutti inseriti in un solo videogioco. Difficile, ma non impossibile: *Grand Tour Racing '98* (distribuito in Europa col nome di *Total Drivin'*) vi permette di prender parte a una competizione alla quale partecipano otto diverse scuderie, con i piloti pronti a sfidarsi in 36 diversi tracciati al comando, appunto, di una discreta varietà di mezzi (cinque per la precisione).
L'idea alla base di *GTR '98*, comunque non particolarmente innovativa, è quella di gareggiare in diverse condizioni climatiche e di affrontare una sfida che, almeno sulla carta, dovrebbe offrire una certa varietà, fattore che non guasta mai in questo genere di giochi. Putroppo appare evidente sin dalle prime partite come i programmatori non abbiano passato notti insonni nel tentativo di inserire opzioni innovative e che questo aspetto del gioco non sia stato curato con grande attenzione:

oltre a poter settare alcuni paramenti di gioco (sonoro, musiche e poco altro) non resta che selezionare il team tra gli otto disponibili e decidere a quale tipo di competizione partecipare. Sono quattro le opzioni presenti in questo caso: la pratica in singolo di una gara, il *time attack* nel quale bisogna riuscire a battere il miglior tempo sul giro per proseguire, la sfida contro un amico (o con altri tre o quattro, se si hanno due PlayStation *linkate*) e il *Grand Tour* vero e proprio, che costituisce la principale attrattiva del gioco. Per essere dichiarati campioni del *Grand Tour* edizione '98, è necessario riuscire a primeggiare con il proprio team in tutti i sei livelli presenti, ognuno composto da altrettanti gare. Ogni gara, vista la presenza di diversi mezzi, dev'essere affrontata utilizzando diversi stili di guida; anche se le macchine rispondono in maniera differente alle sollecitazioni del joypad, non si può comunque dire che in *Grand Tour '98* l'elemento simulativo ricopra una grande importanza. I programmatori hanno preferito optare per una struttura di gioco semplice, immediata e coinvolgente piuttosto che tentare di riprodurre le caratteristiche peculiari di ogni mezzo presente. A conferma di questo fatto è da sottolineare l'assoluta mancanza di settaggi quali il tipo di gomme, gli alettoni, le sospensioni e simili. L'unica preoccupazione del giocatore quindi è quella di mantenere la propria vettura sull'asfalto e di superare i piloti avversari. Piloti che, ovviamente, sono pronti a tutti pur di rallentare e di far perdere posizioni agli altri concorrenti. E' quindi abbastanza facile assistere o essere coinvolti in tamponamenti e sportellate,

LE DUNE BUGGY SONO CERTAMENTE I MEZZI PIÙ DIFFICILI DA CONTROLLARE.

soprattutto nei pressi di curve e chicane, che possono causare testacoda e ribaltamenti vari con perdita di preziosi secondi. La possibilità di controllare in maniera agevole il mezzo sin dalle prime partite è, ironicamente, uno dei principali difetti del titolo Activision. Se escludiamo la dune buggy, unica vettura che richiede un minimo di allenamento, vincere e ottenere ottimi piazzamenti in tutte le categorie è fin troppo facile. Guidare le macchine sportive, da rally o Formula 1 non è mai stato così semplice: uscire dal tracciato non crea infatti particolari problemi, se escludiamo una evidente diminuzione nella velocità e, per affrontare in maniera perfetta le curve più difficili, basta frenare dolcemente per poi accelerare il più rapidamente possibile.
Per quanto riguarda la realizzazione tecnica... Beh, le diverse ambientazioni presenti, seppure abbastanza varie, non sono certo impeccabili e in molti particolari ricordano sezioni già viste in altri titoli del genere (sono stanco di vedere decine di tunnel "alla ***Ridge Racer***"). In alcuni casi poi, specificatamente quando si utilizza la dune buggy, è possibile eseguire alcune manovre assurde, addirittura scalare parti dei fondali praticamente piatte. Questa mancanza di cura è evidenziata dalla velocità dello *scrolling* che, seppure senza subire evidenti rallentamenti, non raggiunge mai i livelli settati dai classici del genere. Di fattura non eccelsa anche il sonoro, povero sia nelle musiche che negli effetti. Concludendo, un titolo del genere avrebbe potuto riscuotere un certo successo alcuni anni fa ma ora, visto il livello medio delle produzioni per PlayStation, non mi sento di consigliarlo nemmeno ai veri fanatici delle corse automobilistiche.

END

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD

Commento **In un mercato sovraffollato di giochi automobilistici di qualsiasi genere, è difficile pensare che *Grand Tour '98* possa emergere dalla massa. Il nuovo titolo Activision infatti, malgrado la presenza di cinque diversi mezzi da controllare, non può contare su una struttura di gioco particolarmente varia e coinvolgente; inoltre il controllo del mezzo, eccessivamente semplice, rende sin troppo facile progredire nel gioco. Senza dubbio più interessante il gioco in due, anche se bisogna sottolineare la mancanza di vetture controllate dal computer. Completa il tutto una realizzazione tecnica non propriamente impeccabile che, seppure non afflitta dai classici problemi di pop-up, può contare su una velocità di scrolling abbastanza ridotta, su fondali piuttosto poveri e su vetture che potevano essere certamente curate con più attenzione.**

PRO...
- *Controllo semplice e immediato*
- *Diversi mezzi da controllare*

CONTRO...
- *Realizzazione tecnica non eccezionale*
- *Struttura di gioco troppo semplice*

LA PAGELLA...

Grafica : **68**
Sonoro : **65**
Giocabilità : **62**
Longevità : **69**
Originalità : **61**

62

Titolo : **GRAND TOUR RACING '98**
Casa : **ACTIVISION**
Versione : **AMERICANA**
N° Giocatori : **1-4**
Genere : **RACING**

ELECTRONIC ARTS™

Ferma la guerra prima che inizi.

NUCLEAR STRIKE™

Ferma la guerra prima che inizi nell'esplosivo seguito di Soviet Strike.™

by C.T.O.

http://www.cto.it
http://www.ea.com

WINDOWS 95

PlayStation

Nuclear Strike e Soviet Strike sono marchi depositati della Electronic Arts. Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi depositati o registrati della Electronic Arts negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Windows è un marchio depositato o registrato della Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. PlayStation e PS sono marchi depositati della Sony Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati.

CART World Series

CART è l'acronimo di *Championship Auto Racing Teams*.

Competizione alternativa tanto alla Formula Uno quanto alla Indy Car Racing, la Formula CART è nata negli Stati Uniti in tempi piuttosto recenti. La sua crescente popolarità ha suscitato l'irritazione della federazione Indy che nel giro di pochi anni si è vista soffiare i migliori piloti. Com'era lecito attendersi, con loro se ne sono andati anche gli investimenti pubblicitari più succosi...

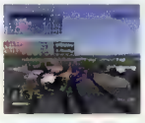
Etichettato dalla stampa come *"La risposta americana a Formula 1 '97"*, *CART World Series* ripropone in ambito videoludico un analogo conflitto di interessi con il titolo Psygnosis. La posta in palio è conquistare il titolo di gioco di corsa più venduto per PlayStation, obiettivo che sulla carta è già stato vinto dal *racing* Psygnosis. *CART World Series* consente di rivivere sul proprio televisore tutte le emozioni del campionato CART, qui rappresentato da dieci tracciati che riproducono con maniacale attenzione al dettaglio i circuiti reali: Lacuna Seca, Homestead, Vancouver, Milwaukee Mile, Cleveland e Michigan Speedway etc. Con un'attenzione all'elemento simulativo che pochi altri titoli PlayStation possiedono (vedi *Nascar Racing*), *CART World Series* è introdotto da un'animazione in computer grafica di grande impatto.

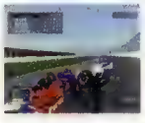
Titolo : CART WORLD SERIES
Casa : SONY
Versione : AMERICANA
N° Giocatori: 1-4
Genere : RACING

Venticinque i piloti disponibili (il grande Alex Zanardi, Paul Tracy, Jimmy Vasser, Christian Fittipaldi, Gil de Ferran, Bobby Rahal e Al Unser Jr. tra gli altri) e sedici scuderie (Rahal, Patrick Racing, Newman-Haas, etc). E' disponibile l'opzione di *editing* dei piloti che consente di crearne uno *ex novo*. *CART World Series* contempla la possibilità di modificare alcune caratteristiche della vettura grazie ad un apposito menu. In particolare, possiamo variare la quantità di carburante nel serbatoio, il tipo di pneumatico (composto duro o morbido) e l'inclinazione dell'alettone (posteriore e anteriore). Quattro le modalità di gioco: nuova stagione, continua stagione (se precedentemente salvata), gara singola e pratica. Quattro anche i livelli di difficoltà. Il più semplice è *rookie* (matricola), il più difficile è *"URNOT "* (ovvero *"you are not ready"*, *"non sei pronto"*, vecchia *headline* della pubblicità americana di PlayStation). È possibile settare a piacere il numero di giri da percorrere (da un minimo di quattro a un massimo di cento). Il tempo di caricamento tra un livello e l'altro è ragionevole e l'interfaccia di gioco è semplice ed intuitiva. La griglia è formata da quindici vetture. A questo punto...

[illegible]

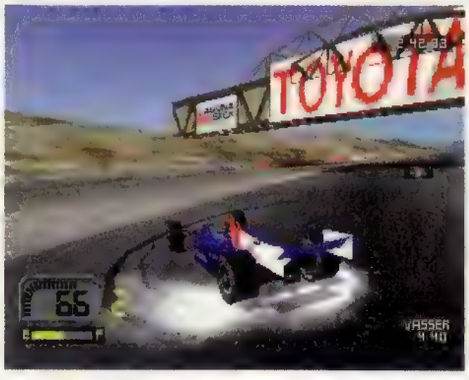
L'azione viene ripresa da sei differenti telecamere *switchabili* in qualunque momento. Delle prospettive disponibili, tre sono esterne (ravvicinata, distanziata, rialzata) e tre interne. Di queste ultime, la più spettacolare è indubbiamente quella posizionata a livello dell'asfalto che, meglio di ogni altra, è in grado di restituire la sensazione di velocità. La visuale interna di *CART* è meglio definita di quella di *F1'97*, almeno a livello di *texture*. Se nel titolo Psygnosis vengono inquadrate le mani del pilota, qui c'è una strumentazione piuttosto complessa (tachimetro, indicatore delle marce e segnalatore del numero dei giri) che in *F1 '97* è collocata nella parte superiore dello schermo. Non c'è lo specchietto retrovisore, ma, al pari di *F1 '97*, possiamo attivare la telecamera rivolta verso i nostri diretti inseguitori. Un confronto tra *CART* e *Formula 1 '97* non può prescindere da tre osservazioni preliminari: 1) il primo è un gioco inedito, il secondo un *update*; 2) I due prodotti simulano due competizioni differenti ma 3) appartengono alla medesima categoria e sono apparsi sul mercato pressochè contemporaneamente, per tanto il paragone si impone. Premessa necessaria: mentre la Formula 1 è una competizione a carattere internazionale, CART è limitata al Nord America (Stati Uniti e Canada). Ora, per quanto riguarda i tracciati, *Formula 1 '97* include solo circuiti permanenti (es. Imola) o circuiti cittadini (es. Montecarlo), laddove *CART* – come *Nascar '98* – offre anche ovali (es. Homestead). Questi ultimi non sono particolarmente impegnativi, mentre i circuiti cittadini richiedono molta pratica, soprattutto nei livelli *Hard* e *URNOT* della modalità *Simulation*. In ogni caso, il livello di difficoltà è piuttsto elevato, quindi se avete poca pazienza, *CART* non è il vostro gioco. Entrambi i titoli offrono la modalità *arcade* e *simulation*. Quest'ultimo è difficile, ma gratificante, mentre il modo *arcade* è più accessibile (soprattutto negli ovali), ma non per questo meno coinvolgente. La modalità *arcade* a sua volta può essere configurata differentemente: selezionando danni attivi o inattivi (*damage on/off*), il comportamento della vettura in caso di incidente varia in modo significativo. Nel primo caso, quando subiamo un danno anche grave (perdita di una ruota, rottura dell'alettone etc.), l'auto viene automaticamente riparata nel giro di pochi secondi. Nel secondo, è necessario recarsi ai box ed effettuare una riparazione (*"Don't worry, we'll fix it"* ci avvertono i meccanici). Nel modo simulazione, se l'incidente è particolarmente grave, veniamo costretti al ritiro, cosa che avviene spessissimo sui circuiti cittadini. Intendiamoci: anche nel modo simulazione è possibile effettuare manovre che nella realtà avrebbero conseguenze ben diverse, ma in fondo *CART* propone un buon mix di realismo e *arcade* che pochi altri titoli sono stati in grado di offrire.





I TRACCIATI CITTADINI SONO DAVVERO MASSICI OLTRE CHE ESTREMAMENTE DIFFICILI IN TERMINI DI GUIDA.

IL POP-UP È MINIMO E LE ANIMAZIONI SONO FLUIDE.



A differenza di titoli come il primo ***Formula 1***, qui le *routines* di Intelligenza Artificiale fanno il loro dovere. Il comportamento dei piloti su schermo è realistico e aggressivo al punto giusto. Non si formano file di auto né vengono tentati sorpassi impossibili. Il modello fisico dei movimenti delle vetture è convincente. Le collisioni sono tutto sommato realistiche – in caso di urti violenti la vettura perde l'alettone o addirittura la ruota.

Le statistiche sono complete e aggiornate in tempo reale: possiamo richiamare in qualsiasi istante un menu che ci aggiorna sulle posizioni di tutte le vetture in gara, sui migliori tempi e sul numero di giri ancora da percorrere. Le condizioni metereologiche sono solo due: bello e brutto tempo (leggi: pioggia).

In termini grafici, l'alta risoluzione di ***Formula 1 '97*** mette al tappeto il titolo americano. Auto, tracciati e fondali sono quindi più definiti nel titolo Psygnosis, anche se ***CART*** si difende bene. Il *pop-up* è presente in misura assolutamente minimale (non c'è confronto con ***Formula 1 '97***). Le animazioni sono ottime: le schermate si susseguono a trenta quadri al secondo L'orizzonte è profondo, il livello di dettaglio è piuttosto elevato per una simulazione di corsa PlayStation e i fondali sono piuttosto definiti. Non mancano delle finezze come il segno dei pneumatici lasciati sull'asfalto dopo una frenata particolarmente dura. L'usura delle ruote, inoltre, sembra influenzare in modo significativo la risposta della vettura ai comandi: in questo senso, il *pitstop* non è un lusso, ma una necessità. Lo stesso vale per il peso del serbatoio: guidare un veicolo con il carburante agli sgoccioli non è lo stesso che guidarne uno con un pieno. Durante la gara sono previsti *pit-stop*: in questa sezione è possibile cambiare le gomme e fare un pieno di benzina.

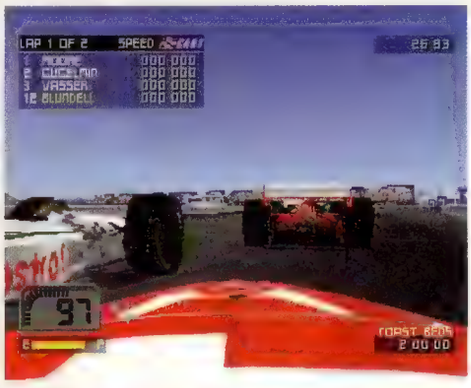
Giocato in singolo, ***CART*** è piuttosto divertente. Ma è sicuramente nella modalità a due giocatori che dà il meglio di sé. E' possibile scegliere tra *split-screen* verticale o orizzontale e giocare in quattro contemporaneamente attraverso *link-up*. Contemplata sia la sfida testa-a-testa, sia la gara a griglia completa. Nella sfida a due *player*, ***CART*** si impone nettamente su ***Formula 1 '97*** e su ***Nascar '98***. In ***CART***, il replay della gara è immediatamente selezionabile ed accessibile, mentre in ***Formula 1 '97*** è necessario premere il tasto **Select** del secondo pad. I piloti controllati dal computer lottano tra loro per guadagnare posizioni, causando spesso collisioni che finiscono per coinvolgere un gran numero di vetture. Gli incidenti sono quindi abbastanza frequenti, anche se la loro spettacolarità non può – e forse non vuole – competere con quelli di ***Formula 1 '97***. Intendiamoci: vi ritroverete spesso con l'auto ribaltata, ma in confronto al *racing* Psygnosis (ma anche a ***Destruction Derby 1*** & ***2***, se è per questo) non c'è confronto. Il realismo ottiene il primato anche nella sezione *arcade*.

CART World Series supporta il Dolby Surround: è un autentico spettacolo per le orecchie pilotare il bolide a cento miglia all'ora mentre le casse posteriori restituiscono il rombo dei motori delle altre vetture. L'audio di ***CART*** si avvale della nuova tecnologia Sony X360: il risultato è un sonoro dinamico assolutamente avvincente, se avete un amplificatore in grado di decodificare il segnale e un buon sistema di *speakers*. Certo, non c'è il doppio commento o i messaggi dai box di ***Formula 1 '97***. In compenso, il buon sottofondo techno di ***CART*** non distrae troppo. Il parlato è ridotto a poche frasi pronunciate in momenti cruciali: prima della gara, quando siamo in riserva o quando le gomme della vettura vanno sostituite. Gli effetti sonori sono ben fatti: pare che gli sviluppatori del gioco abbiano campionato il suono del motore dell'auto di Bryan Herta lanciata a duecento miglia all'ora, per accrescere il realismo sonoro. Concludendo al primo posto la competizione nella modalità *arcade*, PlayStation carica un breve video conclusivo. La telecamera si sofferma sulla vettura vincente e il trofeo conquistato. Diventano quindi accessibili inedite versioni dei tracciati, alcuni dei quali percorribili al tramonto o di notte. Di questi ultimi, segnalo gli effetti di *light sourcing*. In altri termini, ***CART*** offre dieci tracciati ufficiali (dei quali cinque ovali) più svariati percorsi extra, il che non è davvero male. Ma non è tutto bello. Il limite più evidente di ***CART World Series*** è il metodo di controllo, che a tratti non risponde ai comandi con la prontezza necessaria, soprattutto nelle sezioni più difficili dei tracciati. La macchina si muove in modo un po' troppo rigido e tende a tagliare le curve anziché prenderle dolcemente. Le cose migliorano con il *controller* analogico, pienamente supportato, anche se a mio avviso il gioco Psygnosis resta più giocabile. A differenza di ***F1 '97***, ***CART*** permette di riconfigurare a piacere le funzioni del *controller* analogico e di settare le classiche zone "morte" del volante virtuale.

Non ci sono bandiere gialle (che segnalano incidenti o problemi lungo il tracciato), ma questo è un peccato veniale.

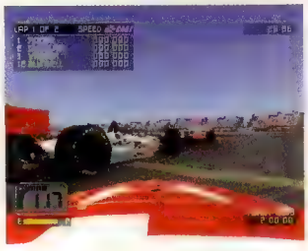
Concludendo, ***CART*** ha molti meno *bug* di ***F1 '97*** e rappresenta una valida alternativa al titolo Psygnosis, per quando simuli un tipo di competizione differente. Se cercate un prodotto *arcade*, vi conviene attendere i promettenti ***Test Drive 4*** e ***Gran Turismo***, ma se il realismo fa per voi, avete trovato il vostro gioco. Attenzione: al momento, l'unica versione disponibile è quella americana (NTSC). Quella europea arriverà solo a marzo/aprile 1998.

J.A.



LE VETTURE CONTROLLATE DAL COMPUTER NON SI FANNO SORPASSARE FACILMENTE, SOPRATTUTTO NEI LIVELLI AVANZATI.

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD



Commento ***CART World Series*** **rappresenta una valida alternativa a** ***Formula 1 '97*****. Non potendo contare sulla stessa** ***hype*** **isterica che in Europa ha preceduto il lancio del titolo targato Bizarre Creations, il titolo sviluppato da Sony Computer Interactive rischia di passare inosservato. Se amate le simulazioni di corsa, non dovreste lasciarvelo sfuggire.**

PRO...

- *Impianto realistico*
- *Modalità due player*

CONTRO...

- *Livello di difficoltà talvolta frustrante*
- *Controllo non sempre ottimale*

LA PAGELLA...

Grafica	**91**
Sonoro	**88**
Giocabilità	**80**
Longevità	**92**
Originalità	**84**

84

Moto Racer

Sul numero precedente lamentavamo l'assenza di una simulazione di corsa motociclistica su PlayStation. Ora che è arrivata, il primo elemento da mettere in rilievo è che *Moto Racer* è tutto fuorchè una simulazione: la componente *arcade* ha l'assoluta prevalenza. Si tratta semplicemente di mettersi a cavalcioni di uno dei sedici bolidi disponibili e di portare a termine con successo le varie gare. Non che la cosa ci disturbi, anzi: siamo cresciuti a pane e *Hang On* per passare a pasta e *Manx TT*. Volevamo semplicemente sgombrare il campo da equivoci, qui pro quo e qui quo qua.

Le moto disponibili sono suddivise in due categorie: da strada e da cross. Al momento della selezione, un grafico ci informa sulle caratteristiche e sulle potenzialità del mezzo (accelerazione, frenaggio, velocità, maneggiabilità). A questo proposito, va segnalata la scarsa differenziazione grafica dei modelli: condanniamo ufficialmente la pigrizia dei programmatori. Fortunatamente, durante il gioco le prestazioni delle motocliclette variano in modo sensibile. Dal punto di vista grafico, *Moto Racer* non setta alcuno standard, ma fa il suo dovere. Il vero punto di forza del gioco è la velocità, soprattutto nei tracciati su strada: non si segnalano rallentamenti o *flickerii* di ogni sorta e anche il *pop-up* è poco frequente, caratteristica più che positiva considerando le ultime produzioni PlayStation (vedi ***Formula 1 '97***). Tre le modalità di gioco disponibili: gara singola, campionato e sfida contro un avversario umano attraverso *split-screen*. I tracciati sono suddivisi in tre categorie: sterrato, asfalto e ghiaccio. Gli scenari immediatamente accessibili sono: *Speed Bay, Dirt Arena, Rock Forest, Great Wall of China, West Way* e *Lost Ruins*. Altri percorsi sono selezionabili attarverso *cheat mode* oppure vincendo il campionato. Il numero dei giri da percorrere nei vari tracciati è variabile: un paio in alcuni, quattro in altri. In ogni caso, la lunghezza dei tracciati assicura una longevità e una varietà più che accettabile. Dal punto di vista grafico, i circuiti appaiono essenziali, talvolta persino spartani, scelta motivata dalla volontà di non appensantire troppo il lavoro della CPU. In compenso, livelli come *Speed Bay* e *Rock Forest* offrono atmosfere e ambientazioni che avevamo visto (e apprezzato) solo nei coin-op Sega. Le moto e i piloti sono *texture-mappati* in modo convincente per un gioco PlayStation. Il controllo del mezzo è ottimo, immediato e istintivo. ***Moto Racer*** supporta anche il pad analogico. La differenza rispetto a quello convenzionale è netta: inclinare la moto fino a toccare quasi l'asfalto o saltare sui dossi dello sterrato con un pad analogico rende alla grande. Come in ***VMX Racing***, basta premere un tasto del pad PlayStation per attivare il turbo e schiantarsi a duecentocinquanta contro un albero di cachi. Scherzi a parte, il turbo andrebbe usato esclusivamente sui rettilinei, dal momento che la notevole accelerazione rende pressochè impossibile curvare senza spatasciarsi. Sullo sterrato, il *turbo boost* di *supercar*iana memoria consente di performare delle azzardate impennate che impressioneranno sicuramente la vostra ragazza, se presente. Quattro (e non due, come abbiamo scritto nella **Preview** del mese scorso, *sorry*) le visuali selezionabili in tempo reale: tre esterne al mezzo e una in soggettiva che inquadra una parte del manubrio e della strumentazione. Quest'ultima offre grande emozioni: guidare il bolide a due ruote a manetta è davvero il massimo.

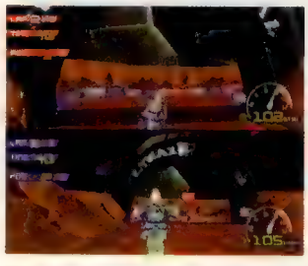
L'Intelligenza Artificiale degli avversari è convincente: capita spesso di trovare dei piloti a terra dopo una curva pericolosa, a dimostrazione che anche il computer può sbagliare.

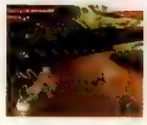
L'accompagnamento sonoro non è niente di eccezionale, ma si lascia ascoltare.

I limiti maggiori di ***Moto Racer*** riguardano il gioco in coppia: lo *split screen* (verticale o orizzontale a seconda delle nostre preferenze) penalizza eccessivamente l'area di gioco (ma non la velocità, che resta elevata). Purtroppo il *link-up* non è supportato, quindi dobbiamo accontentarci di quel che passa il convento. Un secondo fattore criticabile riguarda il metodo di collisione delle motociclette: l'effetto del tamponamento è del tutto irrealistico, al limite persino fastidioso. In conclusione, ***Moto Racer*** rappresenta l'unica scelta possibile per gli estimatori dei giochi di corsa a due ruote per Sony PlayStation. Le alternative disponibili, ***International Moto Cross*** (Time Warner) e ***VMX Racing*** (Playmates), solo in versione NTSC, non sono nemmeno da prendere in considerazione mentre titoli come ***Road Rash 3D*** (EA) non arriveranno nei negozi prima di gennaio/febbraio.

J.A.

***Sei tracciati, tre modalita' di gioco, quattro visuali selezionabili:* Moto Racer *è meglio di* Super Hang On!**





Titolo : **Moto Racer**
Casa : **Electronic Arts**
Versione : **Europea**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Racing**

Commento **In sala giochi è difficile resistere alla tentazione di bruciarsi un deca con un gioco di corsa motociclistica. Cabinati sempre più spettacolari, *force feedback* e la possibilità di sfidare i propri amici in gare mozzafiato convincono anche i player più riluttanti a scucire qualche decina di gettoni. Tutti questi fattori vanno irrimediabilmente perduti nelle conversioni casalinghe: c'è un abisso tra *Manx TT* in sala giochi e la versione Saturn. *Moto Racer* non ha alcun referente coin-op, ma corre un rischio analogo al *racing* Sega: i programmatori avrebbero potuto (dovuto) dare maggior spessore al gioco aggiungendo più tracciati, inserendo una specie di torneo a punti, un editor e magari un'opzione di customizzazione del mezzo, ormai standard nelle simulazioni a quattro ruote. *Moto Racer* si limita a offrire del sano divertimento arcade e tenendo conto dell'assoluto squallore delle alternative, rappresenta indubbiamente il migliore prodotto nel suo genere. Il titolo non brilla in nessun comparto specifico (grafica, sonoro, tracciati...), ma nel complesso diverte.**

Pro...
- *Animazioni fluide*
- *Veloce soprattutto sui tracciati cittadini*

Contro...
- *Opzione di gioco collettiva migliorabile*
- *Cosmesi buona, ma non travolgente*

La Pagella...

Grafica	**82**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**87**
Longevità	**83**
Originalità	**70**

83

In caso di incendio, rompere gli indugi. E iniziare a giocare con Rosco McQueen, il gioco più hot del momento. Sylvester T. Square si è impadronito di un grattacielo e, complici i suoi droidi, vuole appiccare il fuoco ad ogni piano. Ma l'entusiasmo di Rosco è difficile da spegnere. Il segreto? Calma e sangue freddo. Nonostante il caldo.

ROSCO MC QUEEN.

CARICATE. GIOCATE. FUOCO.

OLTRE 250 VIDEOGAMES.

SONY

PlayStation

e Playstation sono marchi registrati da Sony Computer Entertaiment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.
www.playstation.it.

Explosive Racing

Seguito di *Burning Road* (clone *di Sega Rally/ Daytona USA* sviluppato da una piccola etichetta francese, Toka), *Explosive Racing* è forse il più *arcade* degli ultimi titoli di corsa apparsi sul mercato. Come in *Wrecking Crew*, anche qui i programmatori hanno optato per un approccio demenziale: le atmosfere sono (o pretendono di essere) comiche, il look dei piloti è caricaturato e via dicendo. *Explosive Racing* si articola su cinque tracciati sparsi per il mondo, che salgono a sei vincendo il campionato. Ognuno di questi può essere percorso in tre modi differenti: normale, al contrario e in modalità speculare. Le possibilità offerte dal gioco sono spartanissime: pratica e campionato. Sei le vetture disponibili (contro le quattro dell'originale): automobili pompatissime, ma anche fuoristrada, tre motociclette, persino un camion... Vincendo il torneo, veniamo premiati con qualche veicolo extra che sembra uscito dritto-dritto bello-bello da *Mad Max*. Il migliore mezzo su cui possiamo mettere le mani non è la Puma di Steve MacQueen (ma non era schiattato?), bensì una macchina della polizia super elaborata che sembra uscita da *Hazzard*. In tutto, i veicoli che si possono ottenere sono otto, che sommati ai sei di partenza fanno quattordici. Non male, se non fosse che, a livello di guida, non sembrano esserci differenze significative. Moto, camion, dragster, non importa: qualunque cosa stiate guidando, la risposta del mezzo è sempre la stessa. Tutte le vetture slittano in curva in modo assolutamente irritante. Evviva la vita. Per quanto concerne le animazioni, Toka ha fatto un ottimo lavoro. Il *frame rate* è elevato, l'azione intensa come quella dei *coin-op*. Ma un gioco non vive di sola fluidità. La grafica cartoonesca è simpatica, ma tecnicamente parlando poteva essere migliorata. I veicoli sono molto semplici: i grafici hanno utilizzato poligoni ancora grezzi, ruvidi come la carta vetrata, anche se qualcuno potrebbe obiettare che lo "stile" del gioco sta proprio in questo. Le corse si svolgono per lo più di giorno, ma non mancano tramonti e corse notturne. Altri effetti speciali sono: pioggia, neve, nebbia. A livello di *gameplay*, ovviamente, non cambia nulla, ma fa sempre piacere... L'*engine* non sembra essere stato migliorato in modo significativo dai tempi di ***Burning Road***, anzi... Che resti tra di noi, ma ***Explosive Racing*** non è che ***Burning Road*** con qualche tracciato in più. D'accordo, qualcuno potrebbe ribattere che tutti i *racing games* Namco sono semplici variazioni del medesimo prodotto di – come si chiama? - ***Ridge... Ridge Racer***. Così su due piedi, faticherei a replicare in modo sensato all'osservazione. Dunque... Ah, sì. Sentite questa: i prodotti Namco sono confezionati in modo impeccabile, mentre ***Explosive Racing*** è raffazzonato alla bell'è meglio, ha poca personalità e secondo me, non si lava neppure i denti. Può andare?

I programmatori hanno prestato più attenzione al contorno che al gioco vero e proprio. Le battute dei personaggi, il loro aspetto, le scene sono davvero esilaranti. Anche il commento fa sbellicare dalle risate: l'accento un po' transalpino e un po' teutonico dello speaker inglese ricorda il doppiaggio di Peter Sellers nei film della serie della *Pantera Rosa*. ***Explosive Racing*** avrebbe potuto dare vita a un nuovo genere: la commedia elettronica in tre atti. Di più, poteva essere il primo cartone animato interattivo. Purtroppo Toka ha commesso l'errore di spacciarlo per un gioco di corsa e questo proprio non lo possiamo accettare. *Oh, boy*. Apprezziamo il tentativo di Toka di creare qualcosa di originale, ma il risultato non convince minimamente. Mettere tra parentesi il realismo va benissimo, ma solo se ciò che lo sostituisce è in grado di divertire. Ora, farsi uno, due, tre tracciati con il tasto dell'acceleratore perennemente premuto può risultare divertente una, due, tre volte. Poi basta. Il *gameplay* è fin troppo semplice, schematico, ridotto all'osso. Il medesimo, discutibile metodo di controllo di ***Burning Road*** viene qui riproposto con minime variazioni. È stato inserito – a dire il vero - un nuovo tipo di controllo per principianti, ma la cura è peggio della malattia: qui le auto slittano di meno, ma restano incollate all'asfalto in modo irrealistico, tanto che dopo un paio di tentativi lascerete sicuramente perdere. Nei primi livelli non ho usato una sola volta il freno. Vi pare possibile? Ok, non freno mai neppure nella realtà, ma questo è un mio problema. Il gioco supporta il *controller* analogico e il collegamento *link-up*, forse una delle cose migliori del gioco. Tuttavia, interrogati circa la sua presenza nella versione finale, JM Interactive non ha potuto darci conferme definitive: dopo ***V-Rally***, non ci fidiamo più di nessuno. Previsti salvataggi su *memory card*. Gli ostacoli che compaiono sui vari tracciati aggiungono un minimo di varietà, ma non bastano certo a giustificare l'acquisto di un prodotto pacchiano come un adesivo *Fanatic* sul tergilunotto di una 126 Sport.

J.A.

Il radar sulla destra è la cosa più inutile del mondo dopo le interviste a metà del primo tempo ai giocatori di calcio.

Commento **Ci sono decine e decine di giochi di corsa per PlayStation. *Explosive Racing* è uno di questi. L'elemento comico non cancella uno dei difetti più gravi del gioco: il metodo di controllo approssimativo, ripreso da *Burning Road* con minime variazioni. Considerando le alternative disponibili, non mi sento di consigliare *Explosive Racing*. Se state cercando un Toka, fate che sia *Touring Car*. Tanto lo so che avete già girato pagina da mezz'ora, sigh...**

Titolo : Explosive Racing
Casa : Toka
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Racing

Pro...
- *Atmosfere esilaranti*
- *Fluido e veloce*

Contro...
- *Controllo della vettura irritante*
- *Noioso e ripetitivo*

La Pagella...

Grafica : **74**
Sonoro : **79**
Giocabilità : **58**
Longevità : **48**
Originalità : **80**

50

Parappa.

Arriva PaRappa The Rapper per giocare a tempo di rap.

© Rodney A Greenblat/Interlink

SONY

PlayStation

Playstation. Oltre 250 videogames.

PaRappa the Rapper/è cool come gioco/ma se rappi male/tu durerai poco - Lui vuol diventare/del rap il signore/per poi conquistare/di Sunny l'amore - Così molte prove/dovrà superare/dalle arti marziali/a un rap da creare - Ma se vuoi seguirlo/non serve la mappa/stai alla console/e grida: PaRappa!

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.

www.playstation.it.

TBWA

NHL '98

LE RISSE SONO UNA COMPONENTE IMMANCABILE DELL'HOCKEY E IN* NHL '98 *SONO STATE RIPRODOTTE IN MODO MOLTO FEDELE.

Puntuale come un orologiaio svizzero al primo appuntamento (quindi con un lieve anticipo), ecco Electronic Arts pronta a lanciare sul mercato le riedizioni annuali dei suoi titoli sportivi, giusto in tempo per l'abbuffata natalizia. Il compito di apripista della serie *EA Sports* è affidato a *NHL '98*, simulazione hockeystica che, pur mantenendo un livello qualitativo elevato, ha conosciuto fasi alterne di successo.

Fin dall'introduzione si capisce però che stavolta i programmatori non hanno affatto scherzato. Il *videoclip* che potete ammirare all'inizio del gioco è un vero e proprio spot della lega professionistica americana, spot che mostra fasi avvincenti e spettacolari dello sport più veloce del mondo. Certo, le simulazioni vincenti non si fanno solo con le introduzioni, ma è sempre meglio di una semplice schermata nera con un logo statico piantato nel mzzzo. Lo schema delle opzioni, in cui vi imbattete non appena entrati nel gioco vero e proprio, non presenta grosse novità né dal punto di vista dell'interfaccia grafica, né delle opzioni a vostra disposizione. Potete selezionare il livello di difficoltà, il genere di incontro da affrontare e settere tutte le condizioni della partita e la visuale che preferite.

Soffermandoci sulle sostanziali novità, bisogna sottolineare la possibilità di cimentarsi in uno *shootout*, i rigori dell'hockey. In questa disciplina però i rigori sono azioni vere e proprie di movimento in cui un giocatore, partendo col disco da centrocampo, deve puntare la porta e, senza mai fermare il moto del *puck*, infilare il portiere.

Interessante e molto difficile anche la possibilità di vestire i panni dell'estremo difensore. Le altre opzioni comprendono la partita singola, il campionato e i play off. Le visuali, numerose e varie, non sono molto diverse da quelle a cui siamo abituati dalle precedenti produzioni EA.

Zancanella in Nazionale

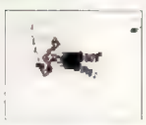
Un'altra innovazione dell'edizione *'98* del capolavoro hockeystico Electronic Arts è la possibilità di selezionare, oltre ai team originali del campionato nordamericano, anche alcune nazionali. Le più famose sono state trasposte fedelmente con i giocatori reali, mentre invece per altre meno quotate, come l'Italia, i nomi dei giocatori sono stati inventati. Curiosità: fra i vari cognomi che i programmatori hanno preso, ce n'è uno che, ironia della sorte, corrisponde a un giocatore reale che, pur militando nel Milano 24, non ha mai raggiunto la nazionale, Zancanella. Casualità a parte, l'inserimento delle nazionali aumenta ulteriormente l'attrattiva del gioco, permettendovi di diversificare di più le partite e, soprattutto per i giocatori del vecchio continente, di vestire maglie a loro più care rispetto a quelle dei Detroit Red Wings o dei Phoenix Coyotes.

IL GIOCO PIÙ VELOCE DEL MONDO NON È MAI STATO RAPPRESENTATO IN MODO COSÌ REALISTICAMENTE SU UN MONITOR.

Hockey on the rocks

Arrivato finalmente il momento di scendere sul ghiaccio, si viene subito travolti dalla raffinatezza grafica di *NHL '98*. Si comincia infatti con una carrellata sul palazzetto, disegnato a somiglianza di quelli che realmente ospitano le franchigie professioniste: finalmente giocare una partita al Molson Center di Montreal sarà diverso che disputarla al Madison Square Garden di New York. Ciò che colpisce ancor maggiormente è la raffinatezza con cui i giocatori sono stati programmati e il realismo delle loro animazioni. Chi ha un po' di dimestichezza con questo sport noterà che gli atleti sul ghiaccio compiono una varietà enorme di movimenti, ricreando come mai era successo l'azione di questo velocissimo sport.

Fortunatamente *NHL '98* non è solo bello da vedere, ma anche da giocare. Pur necessitando di un minimo di apprendistato con i controlli, il titolo EA vi coinvolge fino in fondo catapultandovi nel cuore dell'azione. I vostri uomini si muoveranno perfettamente sul ghiaccio e con un po' di pazienza riuscirete a ricreare tutti gli schemi dell'hockey come mai siete riusciti a fare. Un particolare ha colpito un po' tutti in redazione: general-



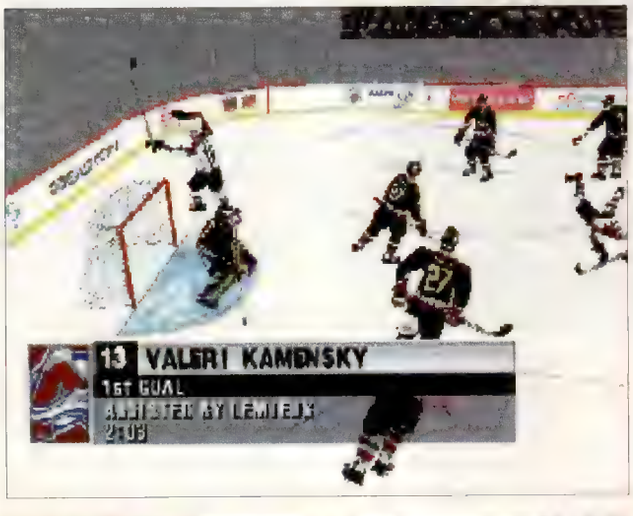
Titolo : NHL '98
Casa : Electronic Arts
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-8
Genere : Sportivo

mente per togliere il disco a una squadra bisognava intercettare un passaggio o abbattere il portatore. Ora invece c'è una terza possibilità, molto realistica: anche semplicemente contrastando un avversario, questo può perdere il *puck* pur rimanendo in piedi. Grande. L'hockey su ghiaccio, si sa, è anche uno sport in cui domina il contatto fisico: oltre al repertorio classico di colpi più o meno proibiti con cui bloccare gli avversari, i programmatori hanno inserito anche un simpatico intermezzo con le risse. Il tutto è piuttosto ininfluente ai fini del risultato, ma è esilarante vedere il giocatore che ha avuto la peggio alzarsi barcollando per andare ad accomodarsi nella panca dei puniti.

MI DICONO DALLA REGIA...

Particolare menzione merita il commento sonoro del gioco. In passato le simulazioni di questo tipo si erano spesso limitate agli effetti di gioco e agli stacchetti musicali durante i tempi morti (gli odiati organetti, tanto per intenderci). In *NHL '98* si è andati ben oltre e senza dimenticare i realistici effetti e i *jingle* molto rockeggianti bisogna ammettere che il commento *live* è stupendo. Le due voci a cui è affidata la telecronaca si alternano con una varietà di frasi davvero stupefacente e, oltre a nominare tutti i giocatori in campo, si dilettano anche in simpatici intermezzi in cui snocciolano valanghe di statistiche sulle formazioni in campo o sui singoli atleti. Davvero entusiasmante soprattutto se riuscite a seguire la parlantina americana. Inoltre, visto che nei match della NHL si comincia sempre con l'inno americano o statunitense, con l'introduzione dei team nazionali anche questa particolarità è stata adeguata: giocando in Italia sentirete un breve stacchetto con l'inno di Mameli...

PUCK



***VI BASTERÀ POCO PER RIMANERE INTRAPPOLATI DALL'AZIONE FRENETICA DI* NHL '98...**

SI RINGRAZIA
D+ INTERNATIONAL
PER IL CD

I PORTIERI SI ESIBISCONO IN PARATE SPETTACOLARI E DALL'ELEVATO REALISMO.

Commento **Lo scudetto del Milano Saima e vedere Gretzky giocare dal vivo: queste sono state le due emozioni hockeystiche più grandi della mia vita e non pensavo di poter allungare la lista. Mi sono dovuto ricredere dopo aver provato *NHL '98*, un'esperienza di gioco che non dovrebbero perdersi non solo i patiti di questo stupendo sport, ma tutti coloro che sanno apprezzare i veri capolavori videoludici. Anno dopo anno ci si interroga sempre se valga o meno la pena di comprare l'edizione aggiornata di un titolo sportivo: in questo caso l'acquisto è obbligato perché i programmatori di Electronic Arts sono riusciti a migliorare in modo più che tangibile un titolo già valido. I giocatori, soprattutto i portieri, si muovono fluidamente sullo schermo con un realismo tale da sembrare veri e l'azione di gioco è talmente fedele che potrete ricostruire tutti gli schemi e le giocate apprezzabili nei palazzi del ghiaccio di mezzo mondo (Italia a parte). Un vero *must*, impreziosito da un commento sonoro vario e da una scelta di possibilità davvero ragguardevole. Stupendo.**

PRO...
- *Azione mozzafiato*
- *Animazioni dall'elevato realismo*

CONTRO...
- *Le risse sono alquanto banali*
- *I controlli richiedono una discreta pratica*

LA PAGELLA...

Grafica	**93**
Sonoro	**90**
Giocabilità	**90**
Longevità	**92**
Originalità	**87**

90

Kick Off '97

Non c'è nulla di più triste che recensire un seguito deprimente di un titolo leggendario. Sul serio, ti butta giù per una settimana.

Su Amiga, *Kick Off* era un mito. Lo dico per chi non ha mai avuto la fortuna di giocarci. Era una *killer application* prima ancora che venisse coniato il termine.

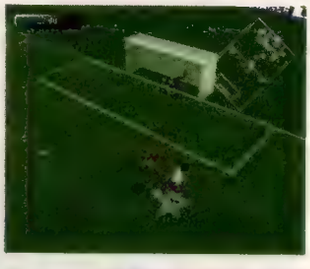
Allora, la popolarità di Dino Dini – il programmatore – superava quella di Gesù Cristo e Shigeru Miyamoto messi assieme. *Kick Off* ha cambiato il modo di giocare il calcio simulato. *Kick Off 2* ha ribadito il nuovo verbo.

Goal!... Beh, a me è piaciuto un sacco, ma la maggior parte dei discepoli avevano tradito il maestro per quei farisei capelloni dei Sensible Software. In verità, in verità vi dico che... Er, scusate la digressione: torniamo a bomba. Il rapporto che lega *Kick Off '97* al suo illustre predecessore è puramente nominale. Maxis sa di aver confezionato un prodotto pessimo, ma sa anche che il marchio *Kick Off* è ancora popolare, quindi gli ha appiccicato addosso un bel *'97* e – *track!* – magari riuscirà a vendere bene (dopo *FIFA Soccer '97*, non ci stupiamo più di nulla). Simulazione di calcio tridimensionale di rara mediocrità, *Kick Off '97* possiede tutte le caratteristiche che ci aspetteremmo da un titolo del genere: decine di competizioni differenti, un sacco di squadre internazionali e una caterva di giocatori. Il punto di forza di *Kick Off '97* sono i menu. No, non sono sarcastico, dico sul serio. È bellissimo perdersi nelle varie schermate della selezione delle compagini, dei tornei, delle opzioni. Possiamo persino creare il nostro *dream team*, salvarlo su *memory card* e usarlo per appassionanti sfide con gli amici. Il modo migliore per perderli. Già, perché una volta scesi in campo, l'azione è scialba, approssimativa, irritante come una puntata di *90° Minuto*. La grafica è veramente rozza (passi la continuità con *Kick Off*, ma i programmatori dovevano pur accorgersi che PlayStation di bit ne ha 32). In compenso, le animazioni sono squallide a dir poco. Ricordate il rimbalzo del pallone dei primi *Kick Off*? Sparito, la palla sembra incollata ai piedi. Rimem-brate il realismo dei movimenti dei calciatori? Svanito, gli omini sembrano dei tarantolati. Vi sovviene il sapore della torta di mele di zia Ada? No, ma il fatto che non ho mai avuto una zia di nome Ada probabilmente c'entra. *Kick Off '97* include anche una sezione di pratica in cui possiamo perfezionare la nostra tecnica. Punizioni, rigori, calci d'angolo, dribbling. L'idea in sé non era male, ma è stata implementata – tanto per cambiare – in modo sbracato. È il classico riempitivo di un prodotto che ha meno personalità di un chilo di ghiaia. Gli stadi sono graficamente spartani e il sonoro è tutt'altro che coinvolgente. "E il resto?" chiederete voi. Resto? Quale resto? *Kick Off '97* è tutto qui...

MBF

Non fatevi ingannare dalle foto: se l'estetica di Kick Off '97 sembra spartana, aspettate a giocarci...

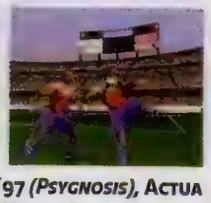
Il controllo di palla è piattissimo.



Titolo : **Kick Off '97**
Casa : **Anco/Maxis**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Sportivo**

Prossimamente su questi schermi

La situazione è grave, ma non disperata. D'accordo, è dai tempi di *International SS Pro* che non esce un giochino di calcio divertente, ma la speranza è l'ultima a morire. Da Psygnosis è in arrivo *Adidas Power Soccer '97*. Previsto per la fine di settembre, il seguito del mediocre gioco di calcio della passata stagione propone una serie di miglioramenti a tutto campo: animazioni più fluide e realistiche, *texture* più definite, modo simulazione ed arcade, nuovi *star player*, falli spettacolari, cinque campionati di club (Serie A, Premier League, Liga Spagnola, Bundesliga e Campionato Francese), una caterva di stadi, svariate possibilità di gioco (amichevoli, campionati, coppe, leghe etc.), commento multi-lingue (sì, anche in italiano)... L'unico inconveniente è che la versione vista all'*ECTS* assomigliava fin troppo all'originale: non vorremmo che la "sindrome da *upgrade* mancato" (*Formula 1 '97 docet*) si estendesse all'intera produzione ludica Psygnosis. Autentico antagonista di *Adidas Power Soccer '97* è *Actua Soccer 2* che possiede un impianto grafico effettivamente migliorato rispetto al suo predecessore. E che dire allora di *Fifa: Road to the World Cup 98*? Qualcuno scommette su Electronic Arts? L'*update* include 172 squadre, una dozzina di stadi, animazioni più realistiche, triplo commento sonoro e un controllo più intelligente. Per sapere qual è il migliore titolo di calcio della nuova stagione non perdete il prossimo numero di Super PlayStation Console...



Da sinistra, Adidas Power Soccer '97 (Psygnosis), Actua Soccer 2 (Gremlin) e FIFA '98: Road to the World Cup (EA).

Commento **Nel tragico settore delle simulazioni di calcio PlayStation, *Kick Off '97* è solo un'altra delle innumerevoli occasioni perdute. Non vorrei suonare nostalgico, ma mi sembra che oggi nessuno sia più in grado di confezionare un gioco decente. Dopo *4-4-2*, *Super Football Champ* e *All Star Soccer*, un altro prodotto da lasciare sugli scaffali a prendere polvere. Avanti un altro...**

Pro...
- *Opzioni di gioco sterminate*
- *Azione veloce*

Contro...
- *Controllo di palla primitivo*
- *Tecnicamente limitato*

La Pagella...

Grafica : **54**
Sonoro : **58**
Giocabilità : **59**
Longevità : **52**
Originalità : **56**

58

MORGANA

PISTOIA - Via Dalmazia, 424 - Tel. 0573/903277 - Fax 0573/903955

Retrogaming

"Salta 32 autobus nel tuo soggiorno!": lo Stunt Cycle di Atari. Altro che Moto Racer per PlayStation...

PARTE TERZA: ANCORA PONG E CLONI

QUANDO AI GIOCHINI INCOMINCIARONO A GIOCARCI TUTTI (E A STUFARSI SUBITO) (1976-1978)

Vita prima di Atari

Nel 1976 il prezzo dei chip elettronici crollò e... via, un penosissimo boom di *gadget* elettronici prima inaccessibili invasero le nostre italiote dimore. Ricordate quei ridicoli orologi non a cristalli, bensì a diodi luminosi rossi? E le calcolatrici elettroniche grandi come un quaderno, ma che in compenso non costavano più di mezzo stipendio? E il numero di cloni di ***Pong*** non si contò più. La cosa ridicola è che chiunque producesse un ***Pong*** doveva pagare diritti alla Philips-Magnavox che, avendo vinto la causa contro Bushnell, aveva ottenuto il brevetto dei giochi modello pallina-rimbalzante-racchetta. Nonostante questo l'Atari andava a gonfie vele. Nolan era un genio e sfornava le varianti casalinghe migliori, più innovative; e ricordatevi che si trattava fino a questo punto di console "dedicate", ovvero capaci di generare da uno a un massimo di dieci giochi/varianti diverse (mitico il giochino della moto con manubrio in plasticona, o il flipper con i pulsanti ai lati della console, stile *pinball* vero). Ma non tutti erano geniazzi come Nolan. Già nel '77 il mercato era saturo e verso il '78 la gente non ne poteva veramente più di far rimbalzare palline. Nei bar compariva una simpatica, e molto più longeva, variante, ovviamente *by* Atari, ***Breakout***. Stavolta si giocava da soli. Lo scopo non era battere qualcuno, ma semplicemente sé stessi: abbattendo sempre più mattoncini, facendo sempre più punti, durando sempre di più con le stesse 100 lire. La gente che fin allora aveva considerato le sale giochi dei luoghi malsani da ragazzacci di provincia, mafiosi assortiti o spinellari comuni cominciò timidamente (e paurosamente, mimma che fifa; c'erano certi ceffi da galera...) a penetrarvi per qualche partita furtiva. Il successo di ***Breakout*** fu tale che ancora oggi i livelli di un gioco vengono chiamati "muri", proprio perché in ***Breakout*** un livello corrispondeva a un muro da distruggere a pallinate selvagge. Alcune ditte più avventurose, resesi conto che il pubblico oltre che *panem et circenses* non ne poteva più di palle e voleva anche astronavi, moto, navi, muri, ecc. crearono una console programmabile, in grado cioè di "accettare" programmi allo stato solido = una bella cartuccia. Tante cartucce = tanti giochi = molto più divertimento. Hanno inventato l'acqua calda, direte voi. Con un elemento curioso però: alcune erano riuscite a concordare uno standard comune, per cui una cartuccia prodotta da una ditta avrebbe funzionato perfettamente sulla console prodotta da un'altra, e viceversa. E concordarono perfino un unico nome per il loro prodotto: *Telepartner*. Eheheheh, peccato che tale gioiello (credetemi, *Succhiava Senza Pietà*) fosse destinato a venir spazzato via solo qualche mese dopo da una console, un certo Video Computer System 2600, di una certa Atari...

Il Fairchild Channel F era prodotto in Europa dalla Saba...

Il Boom e il Crash

Anche nel campo delle console programmabili da casa, Bushnell e l'Atari non furono i primi. Ma ciò che ci fu prima del 2600 può quasi tranquillamente essere dimenticato. Tecnicamente la prima console programmabile fu il *Fairchild Channel F* (1976). Oddio, senz'altro rivoluzionaria, in quanto in teoria il numero dei giochi diventava infinito: bastava inserire una cartuccia pre-programmata. I giochi erano osceni, e alcuni tardoni fra voi potranno ricordarseli perché era prodotto anche in Europa da Saba. E magari qualcuno a suo tempo aveva passato pomeriggi in interminabili e avvicenti partite a ***Tris*** (*Tic-tac-toe*) e a ***Scarabocchio*** (*Doodle*), due delle più esaltanti cartucce in catalogo: figuratevi le altre... Ma il Saba era bellissimo al confronto dell'*RCA Studio II*, sempre del '76, una vera boiata micidiale IN BIANCO E NERO, pochi giochi (quasi tutti di tipo educativo) e tastierini numerici sulla console al posto dei joystick. Almeno da questo sfacelo l'Italia fu risparmiata. Da noi invece verso il 1977-78 "tirava" piuttosto il Telepartner di cui sopra, specialmente a causa della versione (totalmente illegale) di ***Breakout***.

Atari? Magari!

Poco importa che il VCS 2600 di Nolan Bushnell sia arrivato dopo: era nettamente meglio di tutto il resto. Lanciato nel '77, senza dubbio la console più popolare della generazione *pre-crash* (ma anche principale responsabile del *crash*, come vedremo), durissima a morire. Il suo punto di forza? Semplice, i soldi. Nel 1978 l'Atari fu acquistata dal gruppo Time Warner, gigante della comunicazione, e Nolan decise/fu liberamente spinto a andarsene. Non se la passò poi male, creò una catena di ristoranti/sale giochi dal nome di *Pizza Time Theatre* (ora *Chuck-e-Cheese*, mimma che bel posto!) e la Axlon, ditta giocattolosa (gatti robot, criceti elettronici *et similia*). Time Warner = paccate di soldi = tante licenze di versioni da casa di giochi da bar. Le ragioni per cui nel 1978-79 Atari sbaragliò la concorrenza e si impose come console dominante furono sostanzialmente due: ***Breakout*** e... *Ta-dah!* un giochillo dal nome di ***Space Invaders***. Al prossimo mese i dettagli del mio personalissimo-trauma-giugno-'78: entrare in sala giochi, vedere una folla pazzesca intorno a un cabinato nuovo e sentire per la prima volta il mesmerizzante *Tu-Tum Tu Tu Tum* degli alieni in formazione...

Giocarle le origini

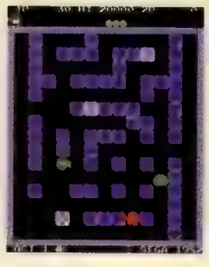
Come, non volete giocare a ***Febbre da frazioni*** o ***Impara le addizioni*** su RCA? Ok, scherzo. ***Breakout***, altro che rompere! Grafica minimale, controllo semplicissimo, ancora divertente. Andate di emulatore o di Gameboy. Talmente minimalista che anche su un VCS 2600 è "uguale al bar"; consiglio la versione ***Super***, ben tre varianti (UAU!), magica quella con le due palline intrappolate, giocare con tre contemporaneamente è da attacco di schizofrenia. Ma nulla eguaglia un buon vecchio VCS con *paddle controller* (il potenziometro da ruotare): un *joystick/pad* proprio non ci azzecca.

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

...invece l'RCA in Italia non è mai arrivato. Grazzzziadddio!

GIOCO RETRO DEL MESE

PENGO, SEGA (1982). Abbastanza dimenticato, sempre divertentissimo: ***Pengo***. Un tenero pinguino in un labirinto di ghiaccio deve spataschare specie di palle gallinose a cubettate. Ricco di strategia (*big bonus* allineando tre cubi speciali; se gli Sno-bee toccano il bordo li si può "congelare") è un'ennesima dimostrazione di come una giocabilità calibrata possa far divertire spesso meglio di tonnellate di grafica renderizzata. ***MAME***, Atari 5200, Game Gear.



HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN

– CHIUSO IL LUNEDÌ MATTINA –

TITOLI PLAYSTATION PAL

AGENT ARMSTRONG	95000
ADIDAS POWER SOCCER INT.	79000
ACTUA GOLF 2	85000
BATTLE STATION	79000
CARNAGE HEART	79000
CASTELVANIA	95000
CRUSADER NO REMORSE	65000
CROC	95000
CHRONICLES OF THE SWORD	79000
DARKLIGHT CONCFLICT	85000
DESCENT 2	79000
DIE HARD TRILOGY	85000
DEATHTRAP DUNGEON	89000
DARK FORCE	79000
FIGHTING FORCE	TEL.
FORMULA1 97	TEL.
GRID RUN	65000
INDEPENDENCE DAY	85000
I.S.S. DELUXE	69000
JET RAIDER	75000
LUCKY LUKE	89000
MEGA MAN X3	69000
MYST	89000
NANOTEK WARRIOR	79000
NHL FACE OFF 97	79000
OVERBLOOD	85000
PANDEMONIUM 2	TEL.
PARAPPA THE RAPPER	79000
QUATTRO-QUATTRO-DUE	79000
RALLY CROSS	75000
RAY STORM	79000
RAPID RACER	95000
RIOT	59000
SENTIENT	79000
SPEEDSTER	79000
NUCLEAR STRIKE	89000
MONSTER TRUCK	89000
ODDWORLD	85000
TRANSPORT TYCOON	75000
TENKA	85000
JURASSICK PARK LOST WORLD	89000
TOSHINDEN 3	89000
WARCRAFT 2	89000
SPIDER	79000
STAR GLADIATOR	59000
TOMB RAIDER 2	TEL.
WILD ARMS	89000
WING COMMANDER 4	79000
XEVIUOS 3D	79000
ACE COMBAT 2	95000
C.C. RED ALERT	99000
COLONY WARS	99000
DISCWORLD 2	99000
G. POLICE	95000
FINAL FANTASY VII	TEL.
HERCULES	99000
MASS DESTRUCTION	80000
KURU SHII	85000
ROSCO MCQUEEN	95000
NIGHTMARE CREATURES	99000
MOTO RACER	95000
OVER BOARD	95000
RES. EVIL DIRECTOR'S CUT	TEL.
STREET FIGHTER EX PLUS	99000
SYNDACATE WARS	85000
NHL 98	90000
FIFA 97	55000
NBA LIVE 97	55000

ACCESSORI PLAYSTATION

JOYPAD PS-SUPERPAD	29000
JOYPAD COLORATI	39000
JOYPAD (SONY)	49000
SPECIALIZED ASCIIPAD (SONY)	65000
JOYPAD ANALOGICO (SONY)	59000
JOYPAD ANALOGICO (VIBRANTE)	99000
JOYSTICK PS-ARCADE	85000
ARCADE JOYSTICK NAMCO	99000
SPECIALIZED JOYSTICK (SONY)	109000
VOLANTE+PEDALIERA	135000
ACTION REPLAY	89000
NEGCOM NAMCO	89000
MULTITAP (4 GIOCATORI)	85000
MOUSE	69000
MEMORY CARD	49000

TITOLI PLAYSTATION PAL
L. 49000

ACTUA SOCCER
ALIEN TRILOGY
AIR COMBAT
BUST A MOVE 2
CHEESY
DESTRUCTION BERBY
FATE TO BLACK
FIRO & KLAWD
GLOBAL EVOLUTION
HEXEN
LOADED
NAMCO SOCCER
NHL FACE OFF
PITBALL
ROAD RASH
SLAM JAM 96
SLAM SCAPE
STEEL HARBINGER
TIME COMMANDO
THE INCREDIBLE HULK
TUNNEL B1
WORMS
PGA TOUR 96
RAIMAN
INT TRACK FIELD
NHL 97

TITOLI PLAYSTATION JAPAN

ANTONIO INOKY PROWREST.	109000
BIO HAZARD DIRECTOR CUT	145000
CHORO Q2	99000
METROPOLITAN HIGHWAY BATTLE	95000
ARMORED CORE	109000
DRAGON BALL GT	149000
VIRTUAL HIRIU NO KEN	139000
ROCKMAN GO KART	99000
ULTRA MAN ZEAS	79000
KOWLOON'S GATE	119000
HIPPER RALLY	69000
GHOST IN THE SHEEL	139000
FINAL FANTASY TACTICS	139000
FRONT MISSION ALTERN.	139000
KING OF FIGHTERS 96	129000
GUN BULLET	129000
SAGA FRONTIER	125000
TIME CRISIS	135000
ROCKMAN 3	79000
TOSHINDEN MINI	59000
SAMURAY SPIRIT 3	89000
STREET FIGHTER 3D	129000
OVERBLOOD	89000
GUNDAN BATTLE MANSTER	119000
BLUE FOREST STORY	99000
SPEED KING	69000
DERBY STALLION	145000
STREET FIGHTER COLL.	145000
LANGRISSER I & II	135000
BODY HAZARD	135000
ARKANOID RETURNS	119000
MARVER SUPER HEROES	135000
CLOCK TOWER	139000
HARD BLOW	135000
VIRUS	TEL.
HEROINE DREAM.	139000
DOKY USEI	139000

TITOLI PLAYSTATION USA

FINAL FANTASY 7	139000
OGRE BATTLE	119000
LETAL ENFORCERS 1 & 2	119000
CRASH BANDICOOT 2	TEL.
SURREAL	115000
RUSH HOUR	89000
NEED FOR SPEED 2	89000
NAMCO VOL 1	69000
CARNAGE HEART	69000
TIME COMMANDO	69000
IRON & BLOOD	69000
TWISTED METAL 2	69000
MOTO RACER	119000
GRAN TOUR RACING 98	119000
MARVEL SUPER HEROES	TEL.
RES. EVIL DIRECTOR'S CUT	119000
PANDEMONIUM 2	119000
GHOST IN THE SHELL	TEL

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation (qualsiasi versione). Cerco in particolare ***Ray Storm, Namco Museum Vol. 5, Bushido Balde, ISS Pro, Air Combat 2, Pang Collection, The Need for Speed 2, Rally Cross, Time Crisis*** + pistola, ***V-Rally e MDK***.
Acquisto i giochi solo se originali e in perfette condizioni.
Inoltre vendo in blocco 10 CD demo + collezione completa di PlayStation Magazine a L 50.000.
Per informazioni telefonare allo 085/959664 ore serali e chiedere di **Roberto.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Crash Bandicoot, Micro Machines V3*** e ***The Need for Speed 2***. Tutti i titoli hanno 10 giorni di vita. Il prezzo di ogni game è di L 50.000 oppure in blocco a 140.000. Annuncio valido in tutta Italia.
Per informazioni telefonare allo 071/7929659 dalle 17 alle 21 e chiedere di **Christian.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation (qualsiasi versione). Ho a disposizione molti titoli tra i quali: ***Star Galdiators*** (Pal), ***WarHammer*** (Pal), ***Black Dawn*** (Usa), ***Beyond the Beyond*** (Usa), ***Ayrton Senna Kart Duel*** (Jap), ***Jet Moto*** (Pal), ***FIFA '97*** (Pal), ***Blam!*** (Pal), ecc. I prezzi vanno dalle L 25.000 alle L 55.000.
Per informazioni telefonare allo 0173/979366 e chiedere di **Marco.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Ridge Racer Revolution*** (L 35.000), ***Soviet Strike*** (L 50.000), ***Resident Evil*** (L 50.000), ***WipEout 2097*** (L 60.000) e ***Die Hard Trilogy*** (L 50.000).
Per informazioni telefonare allo 0364/310820 e chiedere di **Paola.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation e Sega Saturn. Cerco anche ***Super Mario RPG*** e ***Chrono Trigger*** per Super Nes americano a prezzo ragionevole.
Astenersi pirati.
Per informazioni telefonare allo 041/5287528 e chiedere di **Diego** o **Marco.**

VENDO/SCAMBIO i seguenti CD per Sony PlayStation in versione Pal: ***Blazing Dragon*** (L 90.000), ***FIFA Soccer '96*** (L 75.000), ***Street Fighter Alpha 2*** (L 80.000), ***Andretti Racing*** (L 80.000).
Per informazioni telefonare allo 0321/885294 e chiedere **di Ernesto.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***WWF, Resident Evil, WipEout, War Hawk, Tekken, Extreme Games, Tohshinden 1*** e ***2, Ridge Racer, X-Com, FIFA '96, Mortal Kombat 3, Winning Eleven, World Cup Golf, DiscWorld, Theme Park, Total Eclipse, The D, Loaded, Johnny Bazookatone, Striker '96, Fade to Black, Street Fighter Alpha, Rapid Reload***.
Vendo inoltre giochi per Super Nes e Mega Drive e cerco una PlayStation per link e un Nintendo 64 con giochi.
Per informazioni telefonare allo 0347/2516784 ore pasti e chiedere di **Alexander.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti titoli in versione Pal: ***Final Doom*** (L 50.000) e ***NBA Live '97*** (L 60.000).
Per informazioni telefonare allo 039/463024 e chiedere di **Leonardo.**

VENDO per Sony PlayStation Pal i seguenti giochi: ***Total NBA '97, Adidas Power Soccer '97, DarkStalkers, Star Gladiator, The Need for Speed 2*** tutti in ottime condizioni a L 70.000 l'uno. Vendo inoltre ***Tohshinden*** e ***Tekken*** a L 30.000 l'uno. I titoli sono tutti in versione originale.
Per informazioni telefonare allo 089/239779 e chiedere di **Marco.**

VENDO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation Pal. Sono particolarmente interessato a ***V-Rally, The Need for Speed 2*** e ***ISS Pro***.
Per informazioni telefonare allo 0376/618653 ore pasti e chiedere di **Lorenzo.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation Pal in zona Pisa - Livorno.
Per informazioni telefonare allo 050/531300 ore pasti e chiedere di **Simone.**

VENDO moltissimi titoli per Sony PlayStation Pal esclusivamente originali come, ad esempio, ***MicroMachines V3, Die Hard Trilogy, Total NBA '97*** e molti altri. Ho anche a disposizione svariati giochi per Ultra 64 Pal.
Per informazioni telefonare allo 0437/943488 ore pasti e chiedere di **Alex.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation: ***MicroMachines V3, Bushido Blade, Excalibur 2555AD, Porsche Challenge, Winning Eleven '97, Soul Edge, Rage Racer, Super Pang, Tenka*** ed altri a L 48.000 l'uno.
Per informazioni telefonare allo 0583/62465 e chiedere di **Walter.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Saturn: ho a disposizione ***Daytona CCE*** (Euro), ***X-Men*** (Jap) e molti altri. Per Sony PlayStation vendo i giochi ***Tekken 2*** (Usa), ***Street Fighter Alpha*** (Euro), ***Jumping Flash 1*** e ***2*** (Jap) più i seguenti accessori: una *memoy card* da 120 slot, un joystick ed un joypad originale Sony. Cerco inoltre per Super Nes ***Super Mario RPG*** e ***Chrono Trigger*** esclusivamente in versione americana.
Per informazioni telefonare allo 041/5287528 e chiedere di **Diego.**

VENDO ***Spider*** e ***Doom*** a L 50.000 cadauno o scambio con ***Resident Evil*** o ***Total NBA '97***.
Per informazioni telefonare allo 0873/802212 e chiedere di **Nicola.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Exhumed*** nuovo ancora imballato (L 70.000), ***Ridge Racer Revolution*** (L 60.000), ***Destruction Derby*** (L 40.000), ***Tekken*** (L 40.000) o il tutto in blocco a L 200.000. In alternativa scambio con ***Resident Evil, Rayman, The Need for Speed*** e ***Destruction Derby 2***.
Per informazioni telefonare allo 0131/812481 e chiedere di **Giuseppe.**

VENDO molti giochi per Sony PlayStation e Nintendo 64 versione europea, disponibili anche titoli recenti a bassi prezzi. I giochi sono tutti originali e in perfette condizioni.
Annuncio sempre valido.
Per informazioni telefonare allo 0347/4219506 e chiedere di **Andrea.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Cool Boarders*** (L 60.000), ***Space Jam*** (L 40.000) e ***Little Big Adventure*** (L 60.000).
Per informazioni telefonare allo 0368/442478 dopo le 20 e 30 e chiedere di **Gianluca.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal a L 70.000 l'uno oppure in blocco a L 500.000. I titoli sono: ***Destruction Derby 2, FIFA '97, Hyper Tennis Final Match, NFL Game Day, Olympic Games, Star Wars: Darl Forces, Star Wars: Rebel Assault 2, WipEout 2097***.
Richiesta massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 0585/499044 e chiedere di **Armando.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal a L 70.000: ***WarHammer*** (Pal), ***King's Field 3*** (Usa), ***Persona*** (Usa). A L 45.000: ***Beyond the Beyond*** (Usa), ***NHL '97*** (Pal), ***BreakPoint*** (Pal), ***Star Gladiator*** (Pal). A L 40.000 ***Soviet Strike*** (Usa), ***FIFA '97*** (Pal), ***Black Dawn*** (Usa), ***Jet Rider*** (Pal), ***Blam! Machinehead*** (Pal). A L 35.000 ***Senna's Kart Duel*** (Jap). Cerco inoltre giochi per Nintendo 64.
Per informazioni telefonare allo 0173/979366 e chiedere di **Marco.**

CERCO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione giapponese: ***Hokuto no Ken, Time Bokan (Yatthaman)*** e ***Lupin III***.
Per informazioni telefonare allo 0532/880515 ore serali e chiedere di **Riccardo.**

COMPRO Sony PlayStation guaste, complete di joypad, cavi video e d'alimentazione ed eventuali imballi.
Prezzo conveniente.
Per informazioni telefonare 0338/7426306 ore pasti e chiedere di **David.**

SCAMBIO per Sony PlayStation Pal ***Tomb Raider*** con ***Tekken 2***.
Per informazioni telefonare 071/64019 ore pasti e chiedere di **Enzo.**

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.

Immagine: FILOCALÌA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR./USA

Lost World	L.	99.000
Odd World	L.	99.000
Parappa The Rapper	L.	99.000
Tomb Raider 2	L.	99.000
Formula 1 97	L.	99.000
Jersey Devil	L.	99.000
Hercules	L.	99.000
War Craft II	L.	99.000
Agent Amstrong	L.	99.000
Deathtrap Dungeon	L.	99.000
Fighting Force	L.	99.000
Tetris	L.	99.000
Final Fantasy VII (USA)	TELEFONARE	
Final fantasy VII (EUR)	TELEFONARE	
Resident Evil D.C. (EUR)	TELEFONARE	
Actua Tennis	L.	99.000
Moto Racer	L.	99.000
One	L.	99.000
Castelvania Symp.	L.	99.000
Grantour Racing	L.	99.000
Actua Soccer 2	L.	99.000
Kart Duel	L.	99.000
Nuclear Strike	L.	99.000
Megaman 4	L.	99.000
G - Police	L.	99.000
Toca Touring Cal	L.	99.000
Apocalypse	L.	99.000
Rapid Racer	L.	99.000

OFFERTISSIME

Spider	L.	50.000
Super Puzzle Fig. 2 Turbo	L.	50.000
Spot Goes to Hollywood	L.	50.000
Firo & Klawd	L.	50.000
Twistel Metal 2	L.	50.000
Speedster	L.	50.000
Legacy of Kain	L.	50.000
Jet Moto	L.	50.000
Dark Forces	L.	50.000
Perfect Weapon	L.	50.000
Fox Hunt (3 CD)	L.	50.000
Epidemic	L.	50.000
Iron &Blood	L.	50.000
Assalt Ring	L.	50.000
Hi Octane	L.	50.000
Hard Ball 5	L.	50.000
Po' Ed	L.	50.000
Hexen	L.	50.000
Crusader no Remorse	L.	50.000
Rebel Absolut 2	L.	50.000
Need for Speed 2	L.	50.000
Porsche Challange	L.	50.000
Space Jam	L.	50.000

GIOCHI Sega Saturn

Desire (V.M. 18)	L.	179.000
The Literary Frangment (V.M. 18)	L.	149.000
Samurai Shadown IV	L.	129.000
V-Force (3CD+VHS)	L.	139.000
Groove on Fight + Ram	L.	119.000
Waku Waku 7 + cartuccia	L.	119.000
Virus	L.	119.000
Fighter's History + RAM	L.	119.000
Fightin Force	L.	119.000
Dead or Alive	L.	119.000
Tunder Force V	L.	119.000
Last Bronx	L.	109.000
Willy Wombat	L.	99.000
World Evolution Soccer	L.	99.000
Shienryu	L.	99.000
Tokimeny Drama Series	L.	99.000
Dai Suku	L.	99.000
Strong Style	L.	99.000
Salamander	L.	99.000
Sonic Jam	L.	89.000
Zero You Champ Dozzy J	L.	70.000
Dynamite Detective	L.	70.000
Cube Battle	L.	70.000
Drift King 97	L.	70.000
Henry Explorers	L.	70.000
Die Hard Trilogy	L.	70.000
Gundam Sidestory 2	L.	70.000
Stakes Winner G1	L.	70.000
Riglordsaga 2	L.	70.000
Batman Forever	L.	70.000
Virtual On	L.	70.000
Virtual Cop 2	L.	70.000
Grandia	TELEFONARE	

OFFERTISSIME Sega Saturn

Gebockers	L.	50.000
Robo pit	L.	50.000
College Slam	L.	50.000
Last Gladiators	L.	50.000
Quantum Gate 1	L.	50.000
Hyper Reverthion	L.	50.000
El Hazard	L.	50.000
Chase H.Q.	L.	50.000

GIOCHI NINTENDO 64 :

Goemon	L.	189.000
Top Gear Rally	L.	185.000
Mace the Dark Age	L.	185.000
Bomberman 64	L.	169.000
Go go Trouble Maker	L.	160.000
Lamborghini 64	TELEFONARE	
Golden Eye	L.	169.000
Rave Limit	TELEFONARE	
Blade & Barrer	TELEFONARE	
Virtual Hiryuno -Ken	TELEFONARE	
Aero Gauge	TELEFONARE	
Mission Impossible	TELEFONARE	
Hexen	L.	169.000
J-League Perfect Striker	L.	149.000
Wild Choppers	TELEFONARE	
Human Grand Prix	L.	149.000
Turok (USA)	L.	149.000
Blast Dozer	L.	119.000
Doramon	L.	119.000
Wayne Greizky's 64	L.	119.000
Multi Racing Challenge	L.	109.000
Fifa 64	L.	99.000

CONSOLE

Sony Playstation Universale	L.	400.000
Nintendo 64 Jap + USA	L.	389.000
Sega Saturn Jap + 2 giochi	L.	400.000
Nintendo 64 Pal	L.	299.000
Sony Playstation PAL	L.	299.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

Street Fighter Ex Plus	L.	139.000
Marvel super Heroes	L.	139.000
Gundam the battle master	L.	139.000
Gundam 0079	L.	139.000
Final Fantasy VII	L.	139.000
Dragon Ball GT	L.	129.000
Metal Slug	L.	129.000
Panter Bandit	L.	129.000
Street Fighter Collection	L.	129.000
Cool Boarder 2	L.	129.000
Einhander	TELEFONARE	
Bloody Roar	TELEFONARE	
Vs	TELEFONARE	
Gran Turismo	TELEFONARE	
Tekken 3	TELEFONARE	
Megaman Neo	TELEFONARE	

OFFERTISSIME

Toshinden 3	L.	50.000
Ray Tracer	L.	50.000
Vandal Hearts	L.	50.000
Star Gladietor	L.	50.000
Shadow Struggle	L.	50.000
Tobal N. 1	L.	50.000
Over Blood	L.	50.000
Expert	L.	50.000
Extreme Power	L.	50.000
Shatcher	L.	50.000
Metal Jacket	L.	50.000
Exector	L.	50.000
Night Striker	L.	50.000
Dark Seed	L.	50.000
Wizardry VII	L.	50.000

ACCESSORI

Prolunga PAD N64	L.	199.000
VOLANTE FORMULA ZERO (PSX-SS-N64)	**L.**	**150.000**
Memory 360 Slot PSX	L.	110.000
Arcade Shark Stik N64	L.	108.000
Fighting Stik SS	L.	99.000
Pal Converter	L.	90.000
Memory Card 16m SS	L.	80.000
Sakkara A1 PSX (programmabile)	L.	80.000
ADATTATORE UNIVERSALE N 64	**L.**	**75.000**
Grip Controller PSX	L.	65.000
Joy Pad N 64	L.	65.000
Memory Pak N 64	L.	50.000
Multi Game SS	L.	50.000
Ascii Pad PSX	L.	45.000
Sakkara DX PSX	L.	40.000
Joy Pad DX SS	L.	39.000
RGB Scart PSX	L.	38.000
RGB Scart N 64	L.	38.000
AV Cable Gold N 64	L.	38.000
Scart RGB N64 PAL	L.	30.000
SVHS N64 PAL	L.	30.000
Joy Pad Analogico PJX	TELEFONARE	

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

MODEL KITS

Gundam XXX G-00450	L.	89.000
Gundam MSZ 006	L.	49.000
Zaku II MS 06R 1	L.	49.000
Zaku II MS 06S	L.	49.000
Gundam NRX 0015	L.	40.000
Patrol Labor XO	L.	40.000
Patrol Labor 7B-2B	L.	40.000
Patrol Labor AV 98	L.	40.000
Tekkaman Blastor	L.	40.000
Gundam GX 9900 DV	L.	34.000
Gundam GX 9900	L.	34.000
Gundam GT 9600	L.	34.000
Daughtress DT 6800	L.	34.000

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTA

ORARIO

mattino 9,30 - 12,30

pomeriggio 15,30 - 19,30

LUNEDI' MATTINA CHIUSO

NEO GEO

KING OF FIGHTER 97 ... disponibile

GO GO GAMES

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO

IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI, HONG KONG

GO GO GAMES

P.le della Libertà, 5 • 60019 SENIGALLIA (AN)

TEL. e FAX 071/65188

POSSIBILITA' DI PAGAMENTO RATEALE CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

Syndicate Wars

La Guida
Parte 2

Lo scorso mese i nostri esperti si sono prodigati per fornirvi l'ennesima guida omni-comprensiva sui primi livelli di ***Syndicate Wars****. Ora siamo giunti alla stretta finale: le ultime missioni sono qui che vi aspettano in compagnia di nuove armi, power-up e tattiche assortite. E' tutto ok, non dovete ringraziarci. Fateci solo un favore: ricordatevi anche di noi ogni qual volta farete saltare un palazzo!*

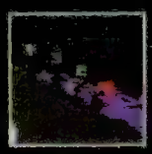
EUROCORP MISSIONS

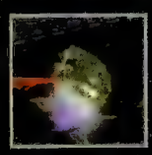
MISSIONE 6: PHOENIX

Nella città di Phoenix si trova una grossa base degli Zealot che dovrà essere distrutta per poter acquisire informazioni sulla tecnologia dei vostri avversari. Sfortunatamente l'urbe è impestata da un gran numero di punk così dovrete cimentarvi in un paio di azioni di sfoltimento prima di poter attaccare il complesso. Usate le *Minigun* contro i punk facendo attenzione a non attaccarne troppi contemporaneamente, altrimenti correrete il rischio di venire sopraffatti. Una volta che ne avrete uccisi abbastanza fate rotta verso l'ingresso della base. Troverete un paio di pattuglie di Zealot che controllano il perimetro: eliminatele, quindi prendetevi cura delle guardie all'ingresso. Così come per i punk, attaccate solo piccoli gruppi facendo attenzione a non farvi cogliere di sorpresa da eventuali rinforzi o da truppe posizionate fuori dal vostro campo visivo. Una volta liberata l'entrata, dirigetevi verso il cuore del complesso ed eliminate gli Zealot rimanenti. Seguite le indicazioni dello *scanner* per trovare la tecnologia di cui avevate bisogno e quindi fate rotta verso il punto di evacuazione che si trova all'interno della stazione. Detto ciò ricordatevi che in questo schema potrete anche rapinare la banca, guadagnando un gruzzolo non indifferente.

MISSIONE 7: ROMA

Gli *Unguided* hanno invaso Roma e ora collaborano con una base del sindacato rivale. Il vostro compito sarà quello di ripulire la città dall'insulsa presenza dei gruppi di punk e dai loro master Zealot per poi prendere il controllo dell'intero complesso. La vostra missione avrà inizio nella base nell'angolo Nord-Ovest della mappa. Da qui dovrete fare rotta verso Sud fino a quando non vi imbatterete nel primo presidio di punk. Fate attenzione a chiunque tenti di avvicinarvi visto che, molto probabilmente, alcune unità di Zealot tenteranno di intercettarvi. Eliminateli e raccogliete gli *Electronic Mace*. Riprendete il vostro cammino e una volta raggiunte le fortificazioni eliminate tutti i punk quindi allontanatevi rapidamente perché nel giro di pochissimo tempo l'intera zona si troverà sotto l'attacco di uno dei vostri satelliti. Dirigetevi quindi a Est verso la seconda postazione. Qui troverete un numero relativamente ridotto di punk, ma dovrete fare comunque i conti con alcuni *Spider Droid* che gli Zealot vi invieranno contro per l'occasione. Eliminateli e fate rotta verso Nord in direzione dell'ultimo presidio. Uccidete tutti gli Zealot che incontrerete lungo il tragitto facendo attenzione alle varie trappole che si trovano sparse nel complesso. Per guadagnare l'accesso alla base nemica avrete due possibilità: rubare un'auto della polizia dal parcheggio che si trova nella zona Sud della mappa o far saltare il cancello. Nella base ci sono un ristretto numero di agenti del sindacato perciò tenete pronte le vostre armi. Nel caso in cui abbiate scelto la prima opzione uscite dalla macchina il più rapidamente possibile quindi dirigetevi verso la zona Sud-Est del complesso dove potrete eliminare gli ultimi agenti rimasti. Guardatevi poi intorno per individuare alcune unità *IFF*: prendetele e tornate verso la stazione per completare anche questa missione.





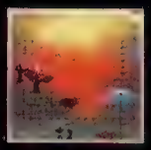
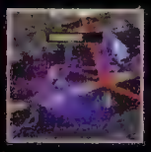
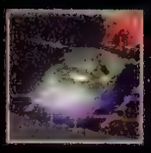
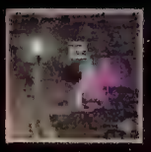
CHANGE GAMES

IL PRIMO PUNTO DI SCAMBIO PER GIOCHI PLAYSTATION

Ti piacerebbe scambiare i giochi che possiedi con altri in modo economico?
Vuoi divertirti con titoli a te nuovi senza spendere un capitale?
Sei stanco di vedere i tuoi giochi usati permutati per poche lire?
Se la tua risposta è si!
VIENI A TROVARCI O CONTATTACI

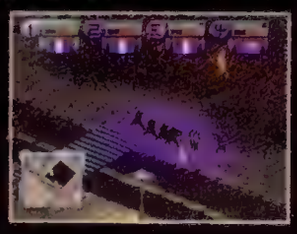
Ti aspettiamo dal lunedì al sabato
dalle ore 15:00 alle ore 19:30

in Via ALESSI, 12 - Ang. Via G. D' Annunzio - (MI) - Tel. 02 - 58.11.23.84

MISSIONE 8: PHOENIX

In questa missione potrete decidere di uccidere o persuadere un agente del sindacato avversario. Se deciderete di salvargli la pelle, una volta completata la missione, potrete aggiungerlo al vostro gruppo e impiegarlo nelle missioni future. Per portare dalla vostra il pischello, dovrete incamerare ben 20 punti persuasione. Procurateveli ipnotizzando i civili che vagano per la città, ma fate attenzione perché potreste imbattervi in qualche *Unguided* o, peggio ancora, in gruppi di Zealot. Questi solitamente passeggiano nella zona Sud-Ovest della città attorno a tre edifici alti. Nell'angolo Nord-Ovest del complesso cittadino si trova un veicolo che vi tornerà utile in seguito, ma la zona è impestata da nugoli di punk imbottiti di esplosivo per cui dovrete fare molta attenzione. Una volta presa la macchina e persuaso abbastanza civili fate rotta all'interno della base nell'angolo Nord-Est della città. Prestate un occhio alle guardie che pattugliano il perimetro e, tramite il vostro *scanner*, dirigetevi verso l'agente che dovete persuadere. Non appena lo avrete ipnotizzato un gruppo di Zealot a bordo di un veicolo volante si dirigerà verso di voi sparandovi contro. Preparatevi in anticipo e, non appena i pischelli si avvicinano, aprite il fuoco con tutte le armi che avete a disposizione. A questo punto non vi resterà altro che ripulire l'intera area dai rimanenti aggressori e quindi evacuare.



MISSIONE 9: NEW YORK

In questa missione dovrete persuadere Jennifer Taks a tornare nella vostra cricca. Troverete la pulzella nel complesso sopraelevato nell'angolo Nord-Ovest della mappa. Inizierete la missione nella stazione a Nord-Est e avrete bisogno di un veicolo per accedere al zona dove giace il vostro bersaglio. Dirigetevi quindi a Sud e ispezionate l'area di gioco fino a quando non vi imbatterete in un veicolo corazzato. Aspettate. Dopo qualche istante vi troverete esposti a un pesante fuoco di sbarramento, perciò preparatevi in anticipo armando i vostri lanciarazzi e i fucili a lunga gittata. Evitate assolutamente di avvicinarvi ai taxi volanti che atterrano per scaricare i soldati nemici perché spesso e volentieri hanno la spiacevole abitudine di esplodervi in faccia. Partendo dal veicolo corazzato guardatevi intorno per individuare un civile di sesso maschile che si sta avvicinando al mezzo. Il suo obiettivo è quello di far saltare il carro quindi eliminatelo il prima possibile. Una volta ammazzato, impossessatevi della sua carica di esplosivo prima che questa esploda. Quindi, presa la macchina, dirigetevi verso il complesso sopraelevato. Non avanzate troppo all'interno altrimenti vi troverete a fronteggiare troppi avversari contemporaneamente. Eliminate le guardie e i veicoli volanti quindi dirigetevi verso Taks che si trova vicino a un edificio dall'altra parte del complesso. Assicuratevi di aver ripulito l'intera area prima di persuadere la giovine perché la poverella vi serve assolutamente viva. Fatto ciò prendete il veicolo volante della polizia e tornate alla stazione. La banca che si trova in questo livello contiene una grossa quantità di denaro perciò è buona cosa razziarla per incrementare il vostro conto in banca. A differenza degli altri schemi però la resistenza che dovrete affrontare qui sarà molto superiore quindi assicuratevi di non portare Ms. Taks con voi. Meglio che vi lanciate nel raid all'inizio della missione per passare poi ad assolvere il vero obiettivo dello *stage*.

MISSIONE 10: CAPE TOWN

In questa schema dovrete individuare e persuadere uno scienziato che si trova all'interno della base Zealot ubicata nella zona Nord della città. Voi inizierete nei bassifondi e, fin dalle prime battute di gioco, vi troverete ad affrontare attacchi di una certa entità. Uccidete tutti gli aggressori e fate rotta verso la zona Est del complesso Zealot. Una volta qui aprite una breccia nel muro facendo attenzione a non fare a brandelli il bersaglio e quindi, dopo aver trovato una postazione sicura, cominciate ad eliminare le vari truppe avversarie con i fucili a lunga distanza. Liberata l'area persuadete il bersaglio e quindi ritornate verso la stazione.

CHURCH OF THE NEW EPOCH MISSIONS

MISSIONE 6: ROMA

Questa missione è simile al livello 7 dell'Eurocorp ambientato a Roma. Inizierete dalla stazione nell'angolo Nord-Ovest della mappa. Da qui fate rotta verso Sud fino a quando non raggiungerete il primo presidio di punk. Appena fuori dalla stazione verrete attaccati da uno o più gruppi di avversari che dovranno essere spazzati via. Arrivati a destinazione eliminate qualsiasi tipo di resistenza facendo però attenzione alle bombe a base di *KO gas*. Una volta ripulita l'intera area il vostro gruppo si troverà a subire l'attacco di alcuni agenti del sindacato a bordo di veicoli volanti. Ancora una volta eliminateli, quindi fate rotta verso Est per trovare il secondo presidio. La terza base si trova nel lato più a Nord della mappa e qui i punk saranno armati con dei dannatissimi *Ion Gun*. Una volta presa anche questa fortificazione dirigetevi verso Roma e liberate la città dal maggior numero di agenti possibile. Una volta spazzati via tutti gli avversari, i vostri capoccia lanceranno un attacco via satellite quindi evacuate in fretta altrimenti vi troverete belli fritti. L'obiettivo finale dello schema è la base del sindacato nella zona Sud-Est della mappa. Per accedervi avrete bisogno di un veicolo perciò dirigetevi verso la stazione di polizia che si trova nel lato Sud della mappa. Prendete la macchina ed entrate nella base. Fate attenzione ad eventuali agenti del sindacato che pattugliano la zona e, una volta dentro, uscite rapidamente dalla macchina visto che la sua energia è molto bassa. Uccidete tutti gli agenti avversari e completate il livello. Fatto ciò usate il mezzo della polizia per ritornare verso la stazione ed evacuate la città. Per tutti coloro che fossero interessati, c'è un *Hard Skin Mod* nascosto nel magazzino con i tre comignoli che si trova nella base del sindacato.

Prossima area di servizio km. 1000...

TOTALGAMES

DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

RISERVATO AI

RIVENDITORI

DAL TUO DISTRIBUTORE DI FIDUCIA!

VIA NISO, 40/42 - 00181 ROMA

06/78349839-7822410

7858177

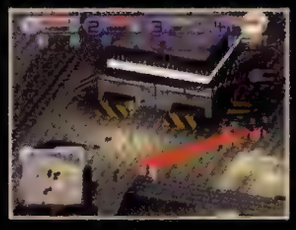
Contattateci per ricevere il nostro listino con anteprime, novità ed offerte strepitose!

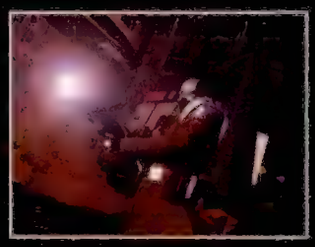
PROPOSTE GRAFICHE • ROMA

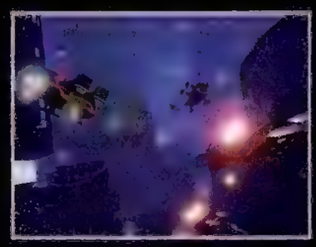
I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

MISSIONE 7: BUENOS AIRES

La chiesa della New Epoch necessita assolutamente il controllo di questa città. Inizierete la vostra missione vicino all'angolo Nord-Ovest della mappa. Il sindacato ha due basi in questa città situate rispettivamente a Est e a Sud dal vostro punto di partenza. L'intera zona è impestata da un gran numero di veicoli volanti che pattugliano l'intera area perciò fate particolare attenzione e cercate prima di tutto di eliminare questi dannati scocciatori. Per completare lo *stage* dovrete ripulire entrambi i complessi da tutti i loro abitanti, quindi la battaglia sarà piuttosto lunga, difficile e sanguinosa. La tecnica migliore è quella di attirare i vari agenti fuori dalla loro postazioni. In questo modo potrete attaccarli di sorpresa posizionandovi dietro i vari edifici o attirarli in zone precedentemente fortificate con del *Razor Wire*. Entrambe le tattiche sono piuttosto complesse quindi preparatevi a un scontro particolarmente impegnativo. Non appena finirete l'energia di un'arma passate immediatamente a un'altra così da tenere sempre i vostri avversari a debita distanza e ricordatevi che potrete utilizzare gli angoli degli edifici per tendere letali imboscate con i vostri lanciafiamme. Una volta fatta piazza pulita di tutti gli agenti avversari non vi resterà altro da fare che evacuare dalla città quindi potrete godervi un periodo di meritato riposo e un bel drink.





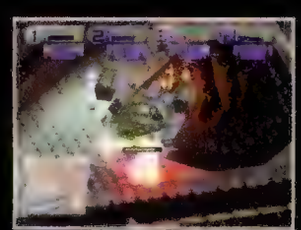


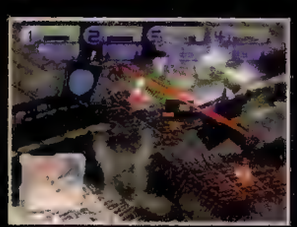
MISSIONE 8: SANTIAGO

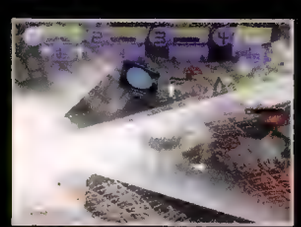
Alcuni sopravvissuti dal massacro di Buenos Aires si sono rifugiati a Santiago così ora vi toccherà massacrare anche questi poveretti. Per questa missione non avrete bisogno di avventurarvi nell'isola al centro della mappa perché tutti i vostri obiettivi si troveranno sparsi intorno ad essa. Purtroppo le persone di cui dovrete prendervi cura saranno parecchie perciò preparatevi ad un'altra battaglia all'ultimo sangue. Iniziate sfoltendo la marmaglia con i fucili a lunga distanza quindi, non appena i pischelli iniziano ad avvicinarsi, passate ai razzi e alle *Minigun*. Fate inoltre attenzione ai veicoli della polizia che pattugliano il cielo perché, anche se non sono particolarmente potenti, potrebbero comunque crearvi qualche grattacapo. Il Tempio degli Zealot è ben protetto perciò dirigetevi verso l'entrata con molta cautela. Ad accogliervi troverete dei *Cerberus IFF* e trappole a base di *KO Gas*: inoltre le guardie che si trovano all'interno della base saranno farcite con esplosivo ad alto potenziale, quindi uccidetele con molta cautela.

MISSIONE 9: CAIRO

Questa è una missione con un assassinio che richiede una grande velocità, nonché una certa capacità di mimetizzazione. Il vostro obiettivo è un importante membro del sindacato che si sta preparando ad imbarcarsi su uno *shuttle* nella città. Il tempo a disposizione è molto scarso: fortunatamente all'inizio dello schema verrete depositati in una zona vicina al vostro bersaglio. Detto ciò, il sindacalista è protetto da un grosso gruppo di agenti perciò abbandonate pure l'idea di un attacco frontale. Cominciate invece a lustrare i vostri fucili a lunga distanza e fate rotta a Est verso l'estremità orientale della mappa, quindi dirigetevi a Nord e cominciate ad eliminare un po' di agenti. Una volta ripulita l'area, buttate un occhio sullo scanner in modo da individuare l'ufficiale. Aspettate fino a quando il maleficio non entrerà nel vostro raggio di tiro e quindi ammazzatelo con un colpo secco. Una volta eliminato, fate rapidamente rotta verso la parte posteriore della stazione ed evacuate immediatamente la città: gli avversari da affrontare sarebbero davvero troppi!







MISSIONE 10: BAHRAIN

L'Eurocorp sta preparando un assalto alla base Zealot della città. Inizierete la missione nella stazione nell'angolo a Nord-Est della mappa. La strada che qui incontrerete vi condurrà di fronte agli agenti del sindacato se la seguirete verso Ovest, tuttavia il modo migliore per completare questo ultimo livello è quello di utilizzare un *tank*. Dirigetevi quindi verso Sud fino a quando non incontrerete alcuni vostri colleghi che controllano un *tank*. Entrate nel mezzo e quindi dirigetevi a Nord-Ovest verso il ponte. Evitate assolutamente di far fuoco contro gli agenti del sindacato fino a quando non avrete oltrepassato il ponte, altrimenti i maledetti cominceranno a bersagliarvi con granate a razzi facendovi saltare il pavimento da sotto i piedi. Fatto ciò cominciate a vagare per la città eliminando chiunque osi porsi di fronte a voi tenendo però sempre un occhio puntato sul livello di energia del carro; un'improvvisa esplosione potrebbe infatti farvi mooolto male.

HAI UN GIOCO DA VENDERE?
PORTACELO... riceverai uno

SCONTO minimo di Lit. 20.000

sull'acquisto di un gioco nuovo!!!

Valutazione Minima Lit. 20.000, valutazione Massima Lit. 50.000; l'offerta è valida per i giochi del PLAYSTATION e del SATURN; ritiriamo qualsiasi gioco, anche se vecchio!!!

	NUOVI	USATI
CONSOLE PLAYSTATION	Telefonare	Circa 60% del prezzo Originale
GIOCHI PLAYSTATION	da Lit. 49.000	da Lit. 20.000
CONSOLE SATURN	Telefonare	Circa 60% del prezzo Originale
GIOCHI SATURN	da Lit. 49.000	da Lit. 20.000
CONSOLE NINTENDO 64	Telefonare	Circa 60% del prezzo Originale
GIOCHI NINTENDO 64	da Lit. 99.000	da Lit. 50.000
CONSOLE SUPERNINTENDO	Lit. 199.000	da Lit. 60.000
GIOCHI SUPERNINTENDO	da Lit. 49.000	da Lit. 10.000
CONSOLE MEGADRIVE	Lit. 189.000	da Lit. 50.000
GIOCHI MEGADRIVE	da Lit. 49.000	da Lit. 10.000
CONSOLE GAMEBOY	Lit. 99.000	da Lit. 50.000
GIOCHI GAMEBOY	da Lit. 49.000	da Lit. 20.000
CONSOLE GAMEGEAR	Lit. 149.000	da Lit. 60.000
GIOCHI GAMEGEAR	da Lit. 39.000	da Lit. 20.000
GIOCHI P.C.	da Lit. 29.000	da Lit. 10.000

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
Tessera Gratuita per tutti i lettori di SUPER CONSOLE
(N64, PSX, SAT, SN, MD)

ACQUISTIAMO, VENDIAMO, PERMUTIAMO CONSOLE E GIOCHI USATI !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

RICHIEDI IL GIOCO DI CARTE ED I GADGETS DI:
KEN IL GUERRIERO

VASTISSIMA DISPONIBILITA' DI
GIOCHI USATI

SE HAI DEI GIOCHI CHE NON USI PIU' PERCHE' SONO VECCHI, OPPURE PERCHE' LI HAI FINITI, OPPURE SEMPLICEMENTE PERCHE' NON TI PIACCIONO PIU', PORTACELI TI VERRANNO VALUTATI SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI!

TUTTI I NOMI ED I MARCHI, APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

M-GAMES VIDEOGIOCHI & COMPUTER
MM linea verde CIMIANO
Via Giuba 28/A - MILANO - Tel. e Fax: 02/28.94.641 (chiamate per sapere i titoli disponibili NUOVI e USATI)

ARMI

Eccoci arrivati all'ultima trance di armi presenti in *SW*. Tutti i gingilli sotto riportati faranno la loro comparsa in vari livelli del gioco quindi fate particolare attenzione perché, spesso e volentieri, non si troveranno per terra ma fra le mani dei vostri nemici.

ELECTRON MACE

Questo fucile laser vanta una potenza doppia rispetto alle *Minigun*. Visto però il basso prezzo del laser, parecchi di voi potranno anche decidere (e a ragione) di fare a meno di quest'arma.

PULSE LASER

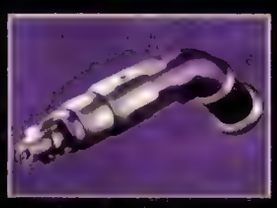
Ha una capacità di penetrazione e un raggio d'azione superiori a quella delle *Minigun*. La sua capacità di fuoco tuttavia è sensibilmente inferiore, il che la rende poco adatta nei corpo a corpo.

CERBERUS IFF

Una grande arma, ideale per le imboscate e per difendere eventuali basi. Una volta attivato infatti, questo *device* comincerà a pattugliare l'area attaccando qualsiasi essere entri nel suo raggio d'azione.

NUCLEAR GRANADE

Distrugge qualsiasi cosa si trovi nel raggio della sua esplosione. La tecnica da utilizzare è il classico tira-e-corri con la detonazione che avverrà al primo contatto della granata con un oggetto solido.



LAUNCHER

Un mini lanciarazzi in grado di infliggere una notevole dose di danni. Peccato che richieda un sacco di energia e che il suo volume di fuoco non sia elevato. Ottimo per gli attacchi a lunga distanza.

AUTOMEDIKIT

Questo *pack* non è altro che la versione deluxe del kit medico. Si attiva automaticamente riparando i danni ai vostri soldati. L'unico inconveniente è la quantità di energia richiesta per il processo.

CLONE SHILED

Vi consentirà di assumere le sembianze di un comune cittadino e avventurarvi per i vari schemi senza essere intercettato. Essenziale per la prima parte dell'ultima missione, vi consentirà di togliervi dagli impicci in molte altre situazioni.

MEDIKIT

Da impiegarsi su quegli agenti privi di scudi o in possesso di bio-componenti non particolarmente potenti. Infatti, nonostante possa essere utilizzato una sola volta, il *Medikit* è in grado di riportare a nuovo i vostri agenti in pochi secondi.

PLASMA LANCE

Un ottimo rimpiazzo per le fidate *Minigun*. E' infatti in grado di infliggere un'elevata quantità di danni a ragguardevoli distanze. Peccato solo per l'elevato prezzo del gingillo...

GRAVITON GUN

Una delle migliori armi di *SW*, limitata nella sua efficacia esclusivamente dal basso volume di fuoco sviluppato. L'ideale per gli attacchi dalla distanza e per i massacri ad ampio raggio.

PERSUADERTRON 2

Questo modello potenziato del *Persuadertron* è più potente per quanto riguarda il lavaggio del cervello. Potrete così portare dalla vostra persino gli agenti della New Epoch, rendendo alcune missioni molto più facili.

STASIS FIELD

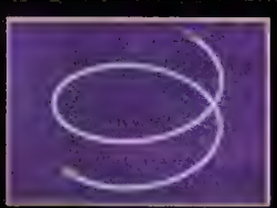
Chiunque venga colpito dal suo raggio si troverà intrappolato all'interno di una cupola composta da anelli rossi. All'interno del campo il tempo rallenterà rendendo così i movimenti dei vari agenti molto più lenti.

DISPLACERTRON

Spedisce il vostro bersaglio nel futuro per alcuni istanti quindi potrete lasciare una mina nel punto dove riapparirà il poveretto o chiamare un attacco da satellite e spostarvi tranquillamente.

SATELLITE RAIN

Siete nei guai? Ok, è il momento di far scendere in campo l'artiglieria pesante! Assicuratevi solo di allontanarvi dalla zona prima dell'attacco o verrete fatti a pezzi insieme ai vostri avversari.



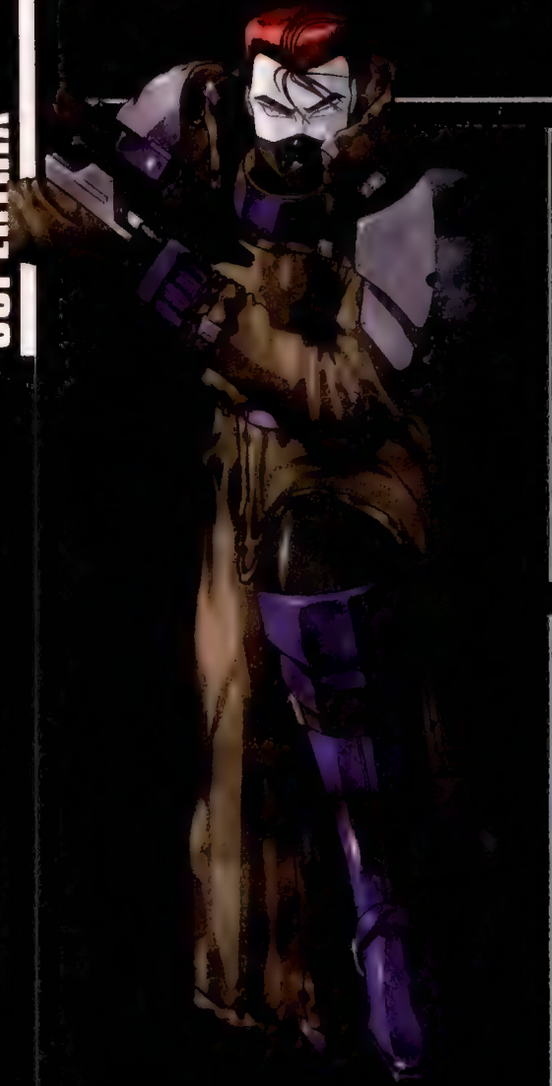
TRIGGER WIRE

Nato come variante del *Razor Wire*, il *Trigger* è ancora più difficile da vedere ed esplode non appena viene toccato. Un'arma altamente distruttiva da usare per individuare gli spostamenti di eventuali avversari.

CHROMOTAP

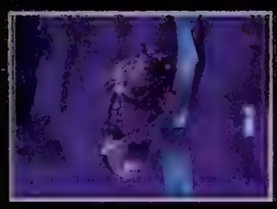
Costoso ma estremamente utile, il *Chromo Tap* aspira la linfa vitale dai corpi dei bersagli per trasferirla al suo possessore. Peccato che, mentre il processo è in funzione, gli scudi del vostro agente risulteranno molto più deboli.

IL TAGLIANDO
IN COPERTINA
VALE UN GIORNO
DI VACANZA.
RITAGLIALO
E COMINCIA
A PREPARARE
LE VALIGIE...



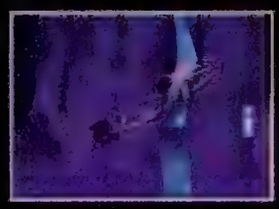
COMPONENTI CYBORG

Mentre è sempre un bene avere un'arma potente in una mano e una *Nuclear Granade* nell'altra, le armi non sono l'unico extra presente in questo gioco. Infatti è buona abitudine potenziare i vostri agenti con moduli cibernetici che, oltre ad incrementarne le capacità offensive e difensive, consentiranno ai vostri uomini di godere di una serie di bonus davvero molto interessanti.



CORPO

Non potrete montare altri moduli sui vostri agenti finché non li avrete dotati di un corpo cibernetico. Non è solo un'armatura, ma incrementa anche i livelli di *Stamina* e l'energia delle varie armi.

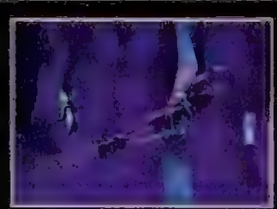


GAMBE

Questi moduli vi consentiranno di incrementare la velocità di spostamento dei vostri agenti nonché la loro resistenza allo sforzo. Essenziali nelle missioni in cui dovrete scarpinare.

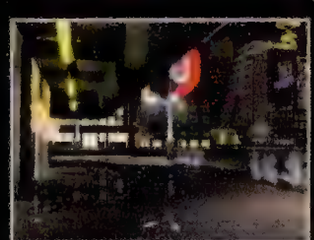
CERVELLO

Sicuramente uno dei moduli più utili: oltre ad incrementare il raggio d'azione del *Persuadertron*, il cervello elettronico vi consentirà anche di aumentare le capacità percettive, la mira nonché il tempo di reazione.



BRACCIA

Oltre ad aumentare le capacità di lancio di bombe dei vostri cyborg, le braccia consentiranno ai vostri agenti di portare carichi più pesanti e di aumentare la mira nel caso in cui l'agente stia utilizzando al contempo delle droghe.



A FIOR DI PELLE

Gli *upgrade* per la pelle dei vostri agenti sono estremamente utili; tuttavia dovrete faticare non poco per riuscire a trovarli visto che si trovano sparsi qua e la all'interno di particolari schemi. Detto ciò è bene ricordare che i vostri agenti potranno indossare una sola "muta" alla volta i cui effetti saranno i seguenti:

LIVELLO 1 - HARD SKIN

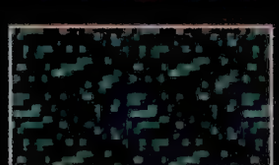
Questo modulo dimezza i danni inflitti da armi quali l'Uzi, le *Mini Gun* e gli *LR Rifle*. E' in grado di assorbire eventuali danni strutturali arrecati da forti esplosioni.

LIVELLO 2 - FLAME SKIN

Assorbe tre quarti dei danni inflitti con armi quali i lanciafiamme e le esplosioni. Ovviamente risulta efficace anche contro le normali armi da fuoco.

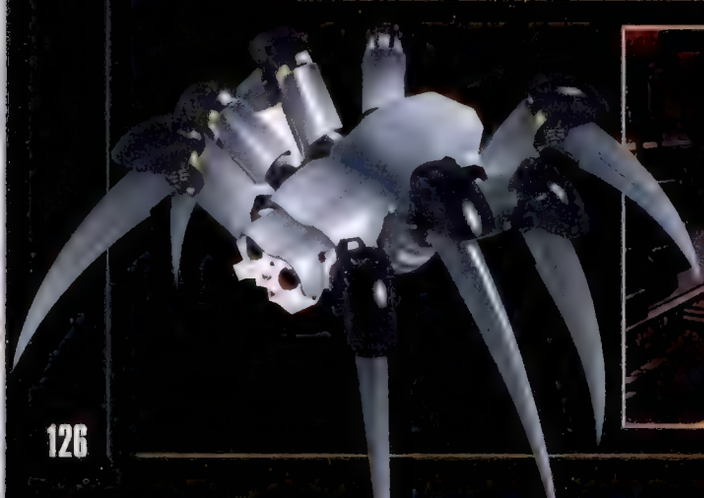
LIVELLO 3 - ENERGY SKIN

Questo modulo è in grado di assorbire il 50% dei danni inflitti con i *Plasma Lancer*, i *Pulse Laser*, gli *Electron Mace* ed i letali *Graviton Gun*.



LIVELLO 4 - STEALTH SKIN

Un tipo di pelle incredibilmente efficace: la *Stealth Skin* renderà il vostro agente molto più difficile da inquadrare e quindi da colpire.



LE VACANZE SONO IN REGALO BASTA LEGGERE

Il trucco non si vede perché non c'è! Potrà sembrarvi incredibile, ma è tutto vero. Gruppo Futura premia i lettori di Fitness Magazine, Essere la Voce della New Age, Pc Pratico, T3, Superconsole Playstation, Megaconsole con una settimana di soggiorno in una delle zone più amate dai turisti italiani: Cuba, Hurghada, Malindi, Tenerife, Sardegna, Puglia, Calabria oppure nelle località di montagna tra le più rinomate. Ed è davvero per tutti: basta seguire il regolamento indicato in calce per avere diritto a una settimana di soggiorno, da fissare nel periodo 15 maggio - 15 luglio. La sistemazione è delle più allettanti: appartamenti in formula club residence nella località scelta. E la ciliegina sulla torta è che potrete portare con voi fino a 3 persone e il soggiorno è in regalo anche per loro. E, sapendo quanto potrà suonarvi incvredibile, ribadiamo il concetto: non c'è trucco e non c'è inganno, è proprio gratis. Basta raccogliere 7 tagliandi. 7 riviste per una settimana di vacanza gratis. Cosa aspettate a leggere??

REGOLAMENTO

Nei mesi di novembre e dicembre Gruppo Editoriale Futura pubblicherà sulle copertine delle riviste Fitness Magazine, Essere la Voce della New Age, Pc Pratico, T3, Superconsole Playstation, e Megaconsole un tagliando (di colore diverso a seconda delle riviste). Tutti coloro che raccoglieranno 7 tagliandi avranno diritto a una settimana di soggiorno completamente gratuita. I 7 tagliandi potranno essere tutti della stessa rivista oppure di riviste diverse, cioè si potranno raccogliere tagliandi di uno stesso colore o di colore differente, purché siano tagliandi originali e non fotocopie.

I tagliandi dovranno essere spediti in busta chiusa entro il 15 febbraio (fa fede il timbro postale) al seguente indirizzo:

Gruppo Editoriale Futura
Via XXV Aprile 39
20091 Bresso (Milano)

Al ricevimento dei tagliandi verrà inviato al richiedente un voucher valido per un soggiorno della durata di una settimana in appartamento (mono/bi/trilocale, formula club residence) in una località a scelta tra: Cuba, Hurghada, Malindi, Tenerife, Sardegna, Puglia, Calabria o montagna. Il soggiorno, della durata di 7 giorni, dovrà essere utilizzato esclusivamente nel periodo 15 maggio - 15 luglio 1998 e i vincitori potranno portare 1/2/3 persone, in base al numero dei posti letto dell'appartamento prescelto. Anche per gli accompagnatori che dividono l'appartamento il soggiorno sarà gratuito. Sono escluse dalla promozione la quota di iscrizione, pari a L. 99.000 a persona, e le spese di viaggio per raggiungere la destinazione prescelta, totalmente a carico dei partecipanti. I fruitori della vacanza gratuita riceveranno a casa il catalogo con la descrizione delle destinazioni. Inoltre su tutte le riviste editate dal Gruppo Editoriale Futura, uscita mese di maggio, verrà pubblicato l'elenco dei vincitori.

AUT. MIN. DICH. SCAD. 15/02/98

PER INFORMAZIONI TEL. 02/8051517

SuperTrix

INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

Exhumed

Aree Segrete

Dovreste sapere tutti che in questo gioco ci sono 23 bamboline nascoste nelle pareti e che se ne trovate 10 sarete in grado di muovervi come delfini nell'acqua. Collezionatene altre 4 e otterrete il potere di volare come falchi, avendo così la possibilità di recuperare le altre 9. Ogni bambolina ha, ritratta sul volto, l'immagine di uno degli sviluppatori, e solo collezionandole tutte potrete giudicare il gioco veramente completato. Ecco dove trovarle:

1) Il palazzo di Khnum
Alla fine del livello prendete l'uscita a destra e nuotate per tutto il tunnel finché non notate un globo ristoratore. Fate saltare il muro dietro al globo e attivate l'interruttore ivi posto. Sarà così rivelata una stanza segreta vicino al cammello presso l'uscita del livello.

2) Passo Sobeks
Fate saltare il muro dietro al simbolo della Terra e premete l'interruttore. Se tornate alla stanza con lo stesso simbolo, vicino all'inizio del livello, e fate saltare il muro opposto al livello superiore, si aprirà una stanza segreta dove trovare la bambola.

3) Il tempio di montagna di Sobeks
Una volta raggiunto il pozzo di lava dal quale emergono diverse piattaforme, fate saltare il muro sopra la prima piattaforma.

4) Distese di Magma
All'inizio del livello, lanciate una bomba nel primo pozzo sulla destra. Premete l'interruttore e calatevi giù dove troverete una bambolina.

5) Picco Horus
Quando raggiungete la sezione dove dovete correre sulle piattaforme che collidono, fermatevi sopra il mostro di lava al termine delle piattaforme e create un buco nella cascata di magma.

6) L'arena di Set
Una volta raggiunta la polla di lava calatevi giù dal cornicione e premete l'interruttore. Demolite le due colonne e "galleggiate" al di sopra del globo che vi riempie di munizioni. Distruggete il muro che sta dietro e seguite il sentiero.

7) Il Nilo
Saltate sul cammello a fine livello e fate saltare per aria il muro posto dietro.

8) Canyon del Caos
All'inizio del livello spiccate il volo e oltrepassate il canyon di lava finché non vi troverete innanzi a un ponte di pietra: scendete lentamente sotto e andate fino all'altra parte. Guardatevi alle spalle e fate saltare il muro. Avrete bisogno di arrivare alle due porte d'oro per spiccare nuovamente il volo e arrivare ad un'altezza che vi permetta di entrare. Una volta dentro dovrete eseguire manovre particolarmente complesse per raggiungere la bambola.

9) Kilmaat Haunt
Offrite lo scettro e il *feather* alla pietra tombale e tornate nell'area dove era situato il globo ristoratore. Entrate nella stanza che si è aperta dietro al globo e scoprirete un'altra bambolina.

10) La tomba di Ramsete
Ammazzate il boss finale senza usare alcuna bomba. Tornate alla tomba di Ramsete e seguite il corridoio che si apre esplodendo finché non raggiungete l'area dove l'elicottero sta aspettando. Sul muro a sinistra dell'apertura finale si trova un marchio. Fate saltare tutti i muri per ottenere la bambolina finale raggiungibile con i normali poteri. Attenzione perché ci sono circa venti muri da far saltare e ogni tanto qualcuno è duro: avrete bisogno di tutte le bombe possibili per questo.

Potere del delfino

1) La tomba di Ramsete.
Tornate al primo livello e, sulla destra della porta ove si trova il primo interruttore, vedrete una piccola crepa nel muro: fatela saltare per un'area segreta.

2) Il Santuario di Karnak
Svolazzate sopra la lava verde e aprite un varco nel muro al di sotto del ponte dove si trova il globo per il pieno di munizioni. Entrate e acchiappate la ricompensa.

3) Hecket Marsh
Alla fine del livello fate saltare il muro dalla parte opposta del cammello per rivelare un pozzo. Nuotateci dentro per scoprire un'altra bambolina.

4) Colonia di Kilmaat
Nell'area dove si trova la porta a tempo entrate nell'altra stanza. Sorvolate la lava e fate saltare il muro alla vostra sinistra. Entrate nella polla e usate il potere del delfino per accaparrarvi il premio.

Potere del Falco

1) Karnak
Vicino alla fine del livello si trova una pozza d'acqua che porta al tunnel verso la fine. Tirate una bomba alla cima della cascata e un'altra dentro per rivelare un'altra pozza dove giace la bambola.

2) Deserted Slave Camp
Attivate l'interruttore sul pavimento vicino alla trasmittente (raggiungibile facendo saltare il muro dalla parte opposta al globo che vi riempie di munizioni) e un'apertura apparirà nel soffitto della stanza esagonale più in alto (ci sono quattro stanze esagonali collegate insieme sulla mappa).

3) Il sentiero di Selkis
Appena di fronte al cammello, alla fine del livello, fermatevi sul bordo della lava e guardate in alto. Adesso volate facendo attenzione alle palle di fuoco.

4) Selkis Burrow
Attraversate la prima porta e scendete le scale. Fate saltare il muro dalla parte opposta alla seconda porta per rivelare un interruttore che a sua volta ne rivela un altro. Questo aprirà un buco nel pavimento in cima alle scale. Buttateci dentro una bomba e seguite il tunnel. Alla fine del tunnel c'è una piattaforma, su cui arrivate volando, d ove giace la bambola.

5) Le miniere di Anum
Entrate nella stanza della Terra e demolite il soffitto purpureo al centro della stanza per ottenere un'altra uscita.

6) Il palazzo di Set
Calatevi nella prima area di lava che incontrate e lanciate una bomba al di sotto del ponte. Aprirete così il locale dove c'è la bambola.

7) Caverne di Peril
Alla fine del livello lanciate una bomba al muro vicino al cammello e premete l'interruttore. Ritornate al livello più alto e volate su al secondo ponte dove si trova il globo dele munizioni. La porta è ora aperta.

8) La stanza delle reliquie di Thoth
Mollate una bomba sul pavimento dove c'erano le croci Ankh alla fine del livello. Scendete nel buco e prendete la penultima bambola.

9) L'arena di Kilmaat
La bambola finale è nella parte più bassa dell'area ove trovate il corpo esumato di re Ramsete. Raccogliete questa bambola e usate il potere del volo per andare dritti al pub a bervi la birra che vi meritate.

V-Rally

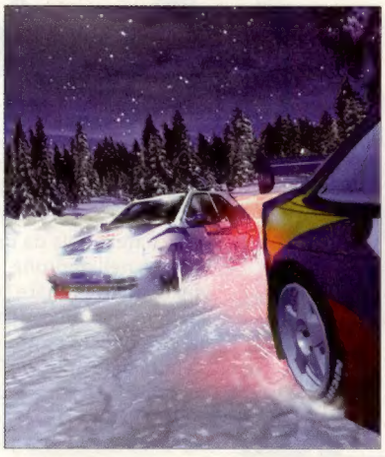
Trucchi vari

Eccovi delle descrizioni dettagliate dei *cheat* presenti in questo gioco. Data la difficoltà di esecuzione, vi consigliamo di ripetere la parte descritta qui di seguito fino a trucco avvenuto.
Quando compare il logo Infogrames su sfondo bianco premete rapidamente ↑, ↓, ▲ + ●. Se tutto è andato bene comparirà in verde la scritta *Lock Off*.
A questo punto premete:

Per avere tempo infinito
← e **L1** contemporaneamente. Comparirà la scritta *Time Off* in verde. Nella modalità *arcade*, se non arrivate in tempo al *checkpoint*, il cronometro si ferma su 00, ma il gioco non finisce.

Tracciati stretti
← e **L2** contemporaneamente. Comparirà la scritta *Narrow On* in verde. Nella modalità *arcade* questo trucco vi dà accesso alle piste più strette (lo stesso risultato si ottiene vincendo tutti i campionati).

Nuovo circuito e Jeep
← e **R1** contemporaneamente. La scritta *Extra Car* comparirà in verde sullo schermo. Questo *cheat* rimpiazza la Peugeot



106 Maxi con una piccola Jeep. Inoltre vi da accesso a una nuova pista che rimpiazza la prima dello *stage* svedese.

Ricomincia la gara.
← e **R1** contemporaneamente. *Restart On* apparirà in verde sullo schermo. In modalità *arcade* questo trucco vi permette di ricominciare la gara come avviene nel *Time Trial*.

Debug
← e poi →. Questo trucco è utile solo per maniaci di esadecimali e affini: giocandoun sacco di informazioni di *debug* compaiono sullo schermo. In più mettendo in pausa compare una nuova opzione (*memory*).

Namco Museum Volume IV

Il gioco nascosto in Return of Ishtar

Entrate nel museo e andate nella stanza di *Return of Ishtar*. Premete rapidamente →, ←, ↑, ↓, ● e avrete una versione alternativa di questo giochino.

Hercules

Level Passwords

The Hero's Gauntlet
Serpente, Medusa, Moneta, Medusa
Centaur's Forest
Centauro, Profilo di Ercole, Minotauro, Arciere
The Big Olive
Centauro, Moneta, Serpente, Profilo di Ercole
Hydra Canyon
Moneta, Elmo del Gladiatore, Moneta, Soldato
Cyclops Attack
Elmo del Gladiatore, Pegaso, Profilo di Ercole, Arciere
Titan Flight
Soldato, Moneta, Moneta, Fulmine
Passageway of Eternal Torment
Medusa, Soldato, Centauro, Pegaso
Vortex of Souls
Soldato, Fulmine, Soldato, Centauro
End
Pegaso, Soldato, Centauro, Soldato

L'ARCOBALENO
VIDEOGAMES

GIOCHI UFFICIALI E DI IMPORTAZIONE

VIDEOGAMES PER CONSOLE E COMPUTER - PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

Via Cassia, 6/c
Tel. 06/33.33.486

Roma
Listini per Rivenditori

Via Candia, 56
Tel. 06/397.435.17

MAX PUBBLICITÀ SNC T.06/39740473

Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

Gundam 0079 The War for Earth

Passwords

Scena 1: ▲, ▲, ▲, ▲, ■, X, ▲, X
Scena 2: ■, ■, ▲, ▲, ■, X, ▲, X
Scena 3: ●, ●, ▲, ▲, ▲, ■, ■, ▲
Scena 4: X, X, ▲, ▲, ▲, ■, ■, ▲
Scena 5: ●, ■, ▲, ▲, ▲, ■, ■, ▲

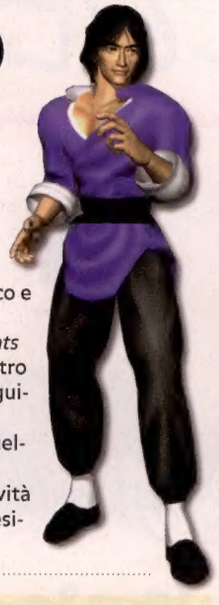
Per vedere l'intero gioco utilizzate l'opzione *Playback* dopo aver inserito l'intero codice riportato qui sotto:
X, ●, ▲, ▲, ▲, ●, ■, ▲

Hexen

Cheat Menu

Selezionate *Option* dal menu principale e scegliete il *controller*. Una volta nel menu di configurazione, tenete premuto **R2** e premete →, ↓, →, ● e X. Se è andato tutto bene dovreste sentire un suono. Ora tornate al menu principale, troverete un'opzione denominata *Cheats*. Per accedervi dovrete iniziare una nuova partita e premere il bottone **Start** per mettere in pausa il gioco. Ora scegliete il trucco che più vi aggrada, uscite dal menu dei *cheats* e togliete la pausa al gioco.

Tekken 2



Teatrino dei finali

Seguite passo passo le istruzioni riportate qui di seguito per attivare il trucco:

1) In primis togliete il secondo joypad dalla console.
2) Dovete essere già in possesso di tutti i personaggi del gioco e devono essere su *memory card*.
3) Caricate il gioco e quando compare la scritta *Namco Presents* premete ↑, →, ●, X e **Select** e tenete premuti gli ultimi quattro man mano che li premete. Questa sequenza deve essere eseguita prima che la scritta scompaia.
4) Se è tutto OK vi comparirà la lista dei filmati (compreso quello iniziale) e potrete scegliere quello che più vi aggrada.
Fate molta attenzione perché dopo circa 10 secondi di inattività questo menu scomparirà, quindi continuate a muovervi se desiderate restarci dentro.

Total NBA '97

Super Difficoltà

Nella schermata *Game Options* premete **L1** + **R1** e un nuovo livello di difficoltà sarà disponibile.

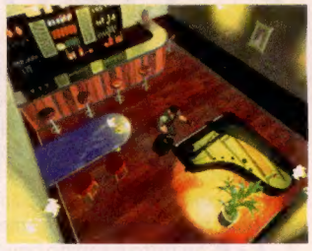
Abilità massimizzate

Nello schermo *Create Player* tenete premuto **Select** + ← + ■ + ● per aumentare la precisione di tiro del vostro giocatore.

Resident Evil

Cheat particolare

Affinché questo metodo funzioni, è necessario cominciare una nuova partita utilizzando Jill. Dopo che Jill e Barry sono entrati nella sala da pranzo, tornate nell'androne. Wesker vi dirà di investigare sugli spari uditi in precedenza. Il gioco a questo punto vi rimanda in sala da pranzo. Tornate ancora alla porta e provate ad uscire. Barry vi dirà *"Lost courage, already? Thats not like you."* (*"Hai già perso il coraggio? Non è da te."*) Muovetevi verso la pozza di sangue e guardatela. Barry parlerà come al solito. Andate di fronte all'orologio a pendolo, appena lo farete uno zombie apparirà dall'altra stanza e inseguirà Jill. Barry ucciderà lo zombie, e vi dirà qualcosa.



Tornate nell'ingresso con Barry. Nella sequenza che segue dovrete fare il giro della stanza e poi parlare nuovamente con Barry, che vi darà un *passpartout*. Adesso andate nella stanza dove lo zombie cenava con Kennet, noterete che questi non ha più le gambe e che non ci sono più caricatori da raccogliere. Dopo questa serie di eventi il gioco dovrebbe risultare più facile da completare.

Rage Racer

Soldi Infiniti

Seguite questi passaggi per ottenere i dobloni:

1) Completate il *Normal GP* in tutte le classi e attendete che i titoli di coda finiscano.
2) Salvate l'intera partita in un nuovo blocco pulito della *memory card* dallo schermo *Save/Load*.
3) Giocate nuovamente al *Normal GP* Classe 5 e dovreste essere in grado di scegliere solo una macchina (*Gnade*).
4) Scegliete quella macchina e iniziate la gara.
5) Durante il conto alla rovescia premete **Start** e scegliete *Retire*. Dovreste uscire dalla gara senza perdere una chance.
6) Infine ricominciate il *Normal GP* e scegliete la Classe 1.

In questo modo avrete soldi infiniti e potrete sollazzarvi a vostro piacimento.
Se rifarete lo stesso trucco con il *GP Extra* otterrete ugualmente soldi infiniti.

Firo & Klawd

Passwords

Back Alley	MOOMING
Back Street	MOONPIG
Back Street B	MOONPIGEON
Back Roof	SNUFFKIN
Main Street	LITTLE_MI
Main Street B	B LITTLE_MO
Vinnie's Scrap yard	SUOP_DRAGON
Vinnie's Scrap yard B	SOUP_DRAGON B

ORA ANCHE A SARONNO (VA) VIA DIAZ 20 (zona stazione)

300 TITOLI PLAYSTATION IN PRONTA CONSEGNA

IL MEGLIO AI PREZZI PIU'BASSI

PER I TUOI ORDINI 0331-770525

ORARI: 10.00-12.30 15.30-19.30

VENDITA PER CORRISPONDENZA CON CORRIERE EXECUTIVE

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI SATURN, PC, ULTRA 64

RITIRO E VENDITA DELL'USATO, NOLEGGIO

JOKER VIDEOGAMES & COMPUTER

NOVITA'

Nightmare Creatures
Formula 1 97
Agent Armstrong
Tomb Raider 2
Actua Soccer 2
Air Combat 2
FIFA 98
Pandemonium 2
Death Trap Dungeon
MDK
Warcraft 2
Wrecking Crew
Final Fantasy 7
Castlevania

TELEFONARE

CLASSICI

Actua Soccer 97 95.000
Adidas Power Soccer 97 89.000
Andretti Racing 85.000
Area 51 95.000
Toshinden 2 89.000
Broken Sword 89.000
Bubble Bobble 79.000
Burning Road 75.000
City of Lost Children 89.000
Command & Conquer 79.000
Contra 95.000
Cool Boarders 89.000
Crash Bandicoot 89.000
Crypt Killer 99.000
D 79.000
Dark Forces 95.000

CLASSICI

Descent 2 95.000
Destruction Derby 2 89.000
Die Hard Triology 85.000
Disruptor 85.000
Dragon Heart 89.000
Epidemic 79.000
Excalibur 89.000
Exhumed 85.000
FIFA Soccer 97 75.000
Final Doom 79.000
Gunship 2000 89.000
Iron & Blood 79.000
Jonah Lomu Rugby 95.000
King of Fighters 95 79.000
King's Field 79.000
Legacy of Kain 85.000
Little Big Adventure 95.000
Madden 97 79.000
Mechwarrior 2 89.000
Megaman X3 79.000
Micromachines V3 95.000
Motor Toon GP 2 89.000
NBA Live 97 85.000
Need 4 Speed 2 89.000
NHL Hockey 97 85.000
Overblood 95.000
Pandemonium 79.000
Perfect Weapon 79.000
Philosoma 85.000
Player Manager 95.000
Porsche Challenge 79.000
Primal Rage 79.000
Rage Racer 89.000
Raiden Project 85.000
Rally Cross 79.000
Re Loaded 79.000

CLASSICI

Rebel Assault 2 89.000
Resident Evil 2 85.000
Ridge Racer Revol. 79.000
Sampras Extreme Tennis 80.000
Sentient 89.000
Sim City 2000 79.000
Syndicate Wars 95.000
Smash Court Tennis 95.000
Soul Blade 95.000
Soviet Strike 89.000
Space Jam 89.000
Spider 79.000
Street Racer 85.000
Super Puzzle Fighter 2 79.000
Swagman 95.000
Suikoden 89.000
Tekken 2 89.000
Tenka 95.000
Tomb Raider 89.000
Total NBA 97 79.000
Tunnel B1 79.000
Twisted Metal 2 89.000
Vandal Hearts 95.000
VR Baseball 97 95.000
Wing Commander 4 95.000
Wipeout 2097 89.000
X2 79.000
X-Com 2 89.000

ECONOMY

Actua Soccer 49.000
Air Combat 49.000
Toshinden 49.000
Bust a Move 2 55.000
Chessmaster 3D 65.000
Destruction Derby 49.000
Fade to Black 55.000
Firo & Klawd 65.000
Jupiter Strike 59.000
Kileak the Blood 55.000
Loaded 49.000
Lone Soldier 65.000
NBA Jam Extreme 65.000
PGA Tour Golf 96 49.000
Ridge Racer 49.000
Shockwave Assault 55.000
Tekken 49.000
Total NBA 96 59.000
True Pinball 55.000
Warhawk 65.000
Wipeout 49.000

Telefona per le ultime novità e giochi non presenti a listino

VASTA DISPONOBILITA' CARTONI MANGA GIAPPONESI IN ITALIANO

GALLARATE (VA) VIA CADOLINI 6 (CENTRO STORICO) TEL.FAX 0331-770525

SARONNO (VA) VIA DIAZ 20 (ZONA STAZIONE) TEL.FAX 0331-770525

consul TECNOGRAF-varese

gli specialisti

PRENOTA IL FUTURO.

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H)
SERVIZIO RIVENDITORI ALTAMENTE QUALIFICATO
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12